+DVD

Ausgabe 175 » 5/2008

CyberMedia € 4,99

Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

PlayStation 3 » Xbox 360 » Wii » PS2 » Sony PSP » Nintendo DS

# MANIAC

LUST AM SPIELEN

## GRAN TURISMO 5

"Prologue" im Test: Das ist neu in der deutschen Version

+ VIDEO AUF DVD

## BOOM BLOX

Gespielt: Genialer Knobel-Spaß von Steven Spielberg

## Soulcalibur IV

Spieleindrücke & Blick hinter die Kulissen

## MARIOKART Wii

+ STRECKEN-GUIDE

XXL-Test auf 4 Seiten: Fahrer, Power-Ups, Online-Modus

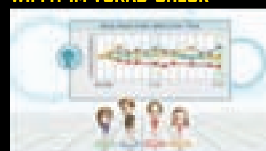
» 114 Minuten Spielevideos » Tests, Reportagen, Previews » von Experten kommentiert




9 Minuten Preview
ALONE IN THE DARK

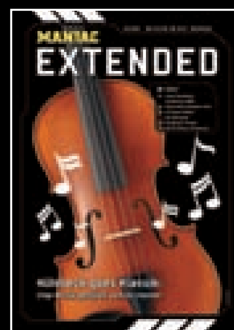


Redakteure am Limit
WII FIT IM VORAB-CHECK



Spielszenen & Vor-Ort-Bericht
DAS BOURNE-KOMPLOTT






16 Seiten Reportagen, u.a.
» Symphonic Shades: Hülsbeck goes Klassik
» GDC 2008



# FUSSBALL, WIE ER SEIN SOLL




ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola
zero



# DVD-INHALT

## 37 Spiele als Video, 114 Minuten Laufzeit

### Die MAN!AC-DVD fehlt oder läuft nicht?

Dann schreibt eine E-Mail an dvd@maniac.de oder eine Postkarte mit entsprechendem Hinweis an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.

### Hinweis

Besitzer eines 4:3-Fernsehers aufgepasst:
Da viele Spielevideos auf der DVD im Breitbildformat vorhanden sind, muss Euer DVD-Player bzw. die DVD-Einstellungen Eurer Konsole auf das Bildformat '16:9 Letterbox' gestellt werden.

Besitzer eines 16:9-Fernsehers sollten ihren DVD-Player natürlich auch auf das '16:9'-Format stellen.


Mit diesem Logo gekennzeichnete Tests findet Ihr ausschließlich auf der Uncut-DVD, die Bestandteil des MAN!AC "unrestricted"-Abos ist (siehe Seite 43)



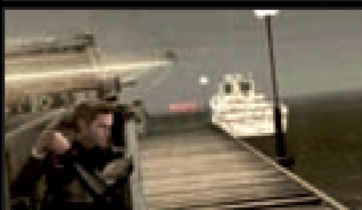
18

*Bestandteil des "unrestricted"-Abos



### Gran Turismo 5 Prologue

Besteht der exklusive PS3-Edelraser den harten MAN!AC-TÜV? Wir klären auf.



### Das Bourne-Komplott

Action, Spannung, Verschwörung: Wir spielten die Agenten-Hatz ausgiebig Probe.



### Wii Fit

Nintendos Sensor-Board lässt Sportsgeist aufkommen – nie waren Workouts daheim spaßiger.

## DVD-INHALT » 05/2008

**» Titelthema**
Gran Turismo 5 Prologue

**» Trailer**
Boom Blox
Command & Conquer 3: Kanes Rache
Culdcept Saga
Prototype
Sports Island
Street Fighter IV
Valkyrie of the Battlefield

**» Preview**
Alarm für Cobra 11: Crash Time
Alone in the Dark
Battlefield: Bad Company
Bourne-Komplott, Das
Civilization Revolution
Wii Fit

**» Test**
Everybody's Golf World Tour
God of War: Chains of Olympus (Nachtest)
Lost (Nachtest)
Samurai Warriors Katana
Sega Superstars Tennis
UEFA Euro 2008
Worms: Odyssee im Wurmraum

**» Test Import**
Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

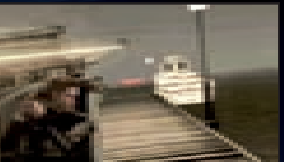
**» Online**
Neu bei PlayStation Network
Neu bei Xbox Live Arcade
Neu bei Virtual Console

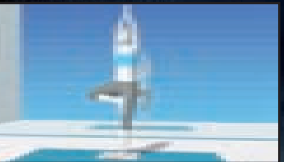
**» Extended**
Abspann: Ratchet & Clank: Tools of Destruction
Hall of Shame – Dreamcast

**» anyMAN!AC**
TSU White Sausage

**» Credits / Outtakes**


» Gran Turismo 5 Prologue


» Das Bourne-Komplott


» Wii Fit

**» Ab 18 Inhalte:**
Gears of War 2 (Trailer)
Dead Space (Trailer)
Ninja Gaiden II (Preview)
God of War: Chains of Olympus (erweitert)
Army of Two (Test)

MAN!AC 05/2008 » ALONE IN THE DARK

» Gran Turismo 5 Prologue » Das Bourne-Komplott
» Battlefield: Bad Company » Wii Fit
» Sega Superstars Tennis » UEFA Euro 2008 u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE » PS2 » PS3 » XBOX 360 » WII » PSP » DS

# MAN!AC » DVD

# ALONE IN THE DARK

Innovation in der Dunkelheit: Neue Impulse für das Horror-Genre

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover“) ausschneiden

# KUNDENFREUNDLICH

Premiere in der MAN!AC: Diesen Monat teilen sich zwei Spiele den Platz des Titelthemas. Auf der einen Seite Nintendos Spaß-Raser "Mario Kart Wii": unkompliziert in der Handhabung, mit zweckmäßiger Optik und Fokus auf actionreichen Duellen – so, wie es der Urahn 1992 vorgemacht hat. Auf der anderen Seite Sonys Rennsimulation "Gran Turismo 5 Prologue": detailverliebt, mit fotorealistischer HD-Grafik und Schwerpunkt auf wirklichkeitsgetreuem Fahrverhalten – so, wie es seit dem ersten Teil anno 1997 Serientradition ist.

Doch das ungleiche Rennspiel-Duo verbindet ein Novum. Beide bieten erstmals in der jeweiligen Heimkonsolen-Geschichte einen Online-Modus. Und sowohl bei "Mario Kart Wii" als auch "Gran Turismo 5 Prologue" funktioniert dieser tadellos, bereichert die Titel um eine spannende wie langfristig motivierende Komponente. Dass weder Nintendos noch Sonys Online-Dienste Geld kosten, ist das Tüpfelchen auf dem Kundenfreundlichkeits-i.

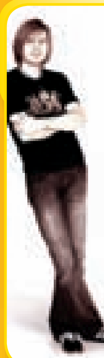
Kundenfreundlich gibt sich auch Microsoft: Seit dem 14. März sind die drei Xbox-360-Modelle (Arcade, Premium, Elite) 80 Euro billiger. Der Einstieg in die hochauflösende Gaming-Welt kostet jetzt 199 Euro – und damit 50 Euro weniger als Nintendos technisch unterlegener Wii. Allerdings ist Microsoft kein Wohlfahrtsverein. Das Diagramm unten zeigt die Verkaufszahlen der aktuellen Konsolen seit Veröffentlichung – und das Dilemma der Xbox 360. In absoluten Zahlen liegt sie zwar deutlich über der PS3, Sonys Spielemaschine zeigt aber seit kurzem mehr Dynamik (erkennbar an der abgesetzten roten Linie). Microsoft muss ordentlich Gas geben, um mittelfristig nicht ins Hintertreffen zu geraten. Uns Gamern kann's nur recht sein: Günstigere Hardware nehmen wir gerne!

**Verkaufszahlen weltweit von Wii, PS3 und Xbox 360**



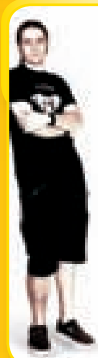

Quelle: vgchartz.com, Stand: 17. März

## DAS MAN!AC-TEAM



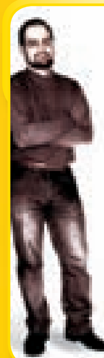
**Oliver Schultes**
**Chefredakteur**

**Lieblingsgenres:**
Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
**Spielt zurzeit:**
1. GT 5 Prologue (PS3)
2. Lost: Das Spiel (PS3)
3. Rainbow Six Vegas 2 (PS3)
**Hört zurzeit:**
Donots – Coma Chameleon
Van Halen – Van Halen II
**Sieht zurzeit:**
Planet Terror (DVD)



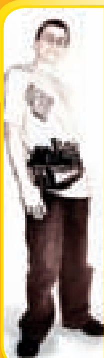
**Matthias Schmid**
**Leitender Redakteur**

**Lieblingsgenres:**
Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
**Spielt zurzeit:**
1. Blood Will Tell (PS2)
2. Dark Sector (360)
3. Mario Kart Wii (Wii)
**Hört zurzeit:**
From Autumn to Ashes
**Sieht zurzeit:**
King of Queens (DVD), Chimaira – live in München



**Ulrich Steppberger**
**Redakteur**

**Lieblingsgenres:**
Denkspiele, Geschicklichkeit, Jump'n'Run, Rennspiele
**Spielt zurzeit:**
1. Bully: Die Ehrenrunde (360)
2. Everybody's Golf W. Tour (PS3)
3. N+ (360)
**Hört zurzeit:**
Richard Cheese – Lounge Against the Machine
**Sieht zurzeit:**
jede Menge Preisdump-HD-DVDs



**Thomas Stuchlik**
**Redakteur**

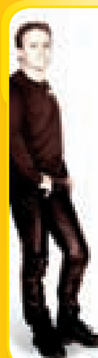
**Lieblingsgenres:**
Action-Adventure, Rennspiele, Simulation, Strategie
**Spielt zurzeit:**
1. GT 5 Prologue (PS3)
2. Military Madness (Virtual Console)
3. Ogame (Browser)
**Hört zurzeit:**
Metal Gear 20th Anniversary
**Sieht zurzeit:**
8 Blickwinkel (Kino)



**André Kazmaier**
**Volontär**

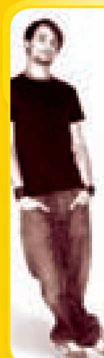
**Lieblingsgenres:**
Action-Adventure, Adventure,
3. Patapon (PSP)
**Hört zurzeit:**
Die Ärzte – Jazz ist anders
**Sieht zurzeit:**
Cloverfield (Kino)

**Redaktions-Riese André ist zurzeit außer Gefecht. In der nächsten Ausgabe rechnen wir mit seiner Rückkehr.**



**Michael Herde**
**Volontär**

**Lieblingsgenres:**
Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit, Jump'n'Run
**Spielt zurzeit:**
1. Rainbow Six Vegas 2 (360)
2. Condemned 2 (PS3)
3. The Legend of Zelda (DS)
**Hört zurzeit:**
Tool – 10.000 Days
Steve Jablonsky – Transformers
**Liest zurzeit:**
Computerspiele(r) verstehen



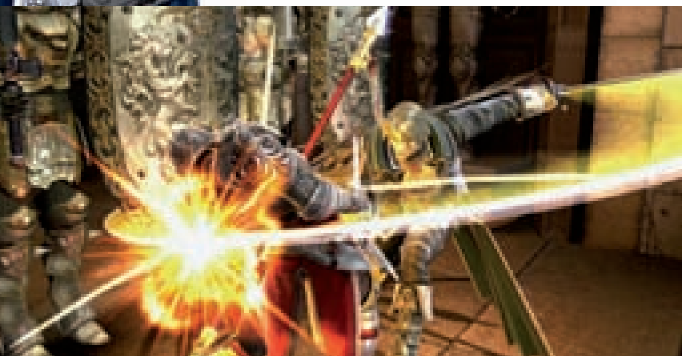
**Jan Königsfeld**
**Volontär / Web-Design**

**Lieblingsgenres:**
Action, Action-Adventure, Beat'em-Up, Musikspiele
**Spielt zurzeit:**
1. Yakuza 3 (PS3)
2. Boom Blox (Wii)
3. Tekken 5 DR Online (PS3)
**Hört zurzeit:**
Slipknot – Iowa
Unearth – The Oncoming Storm
**Sieht zurzeit:**
The Sorrow – live in München

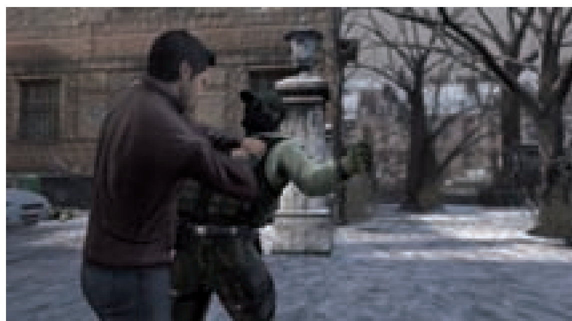
## TITELTHEMA







26 » PREVIEW
Soulcalibur IV



34 » PREVIEW
Das Bourne-Komplott

## AKTUELL



## PREVIEW



## INTERAKTIV



## ONLINE



40 » PREVIEW
Boom Blox



## SPIELE-TEST



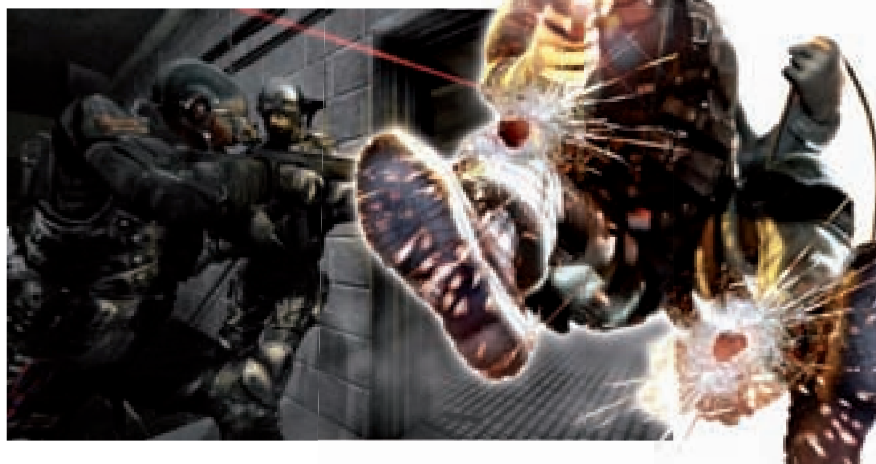
## IMPORT



## RUBRIKEN

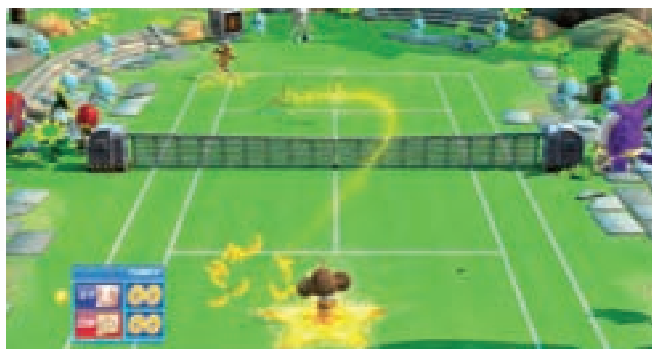


44 » SPIELE-TEST
Rainbow Six Vegas 2





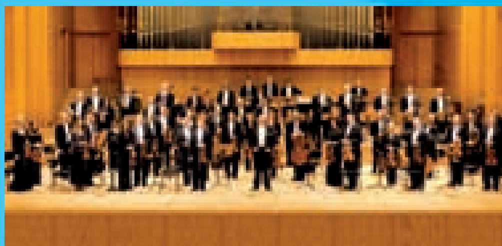
54 » SPIELE-TEST
Viking: Battle for Asgard



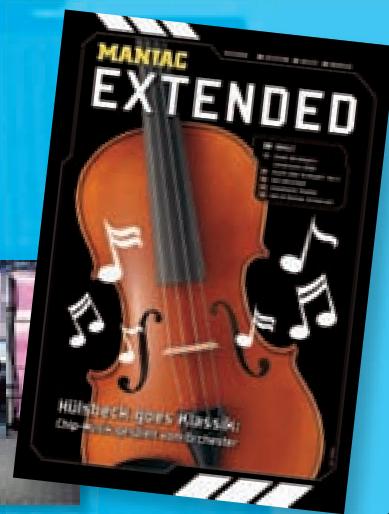
52 » SPIELE-TEST
Sega Superstars Tennis

## EXTENDED










PLAYSTATION Network


POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR




PLAYSTATION 3

# Mario Kart Wii




## INFOS

**System** Wii
**Entwickler** Nintendo, Japan
**Hersteller** Nintendo
**Genre** Rennspiel
**Termin** 11. April
**USK** ab 0 Jahren
**Spieler** 1-12

## FAZIT

Fulminanter Spaßraser mit 32 Strecken: perfekt für junge wie alte Mehrspieler-Fans und jetzt erstmals mit Online-Modus.

## ÜBERBLICK – DAS IST NEU

» vereinfachtes Driftsystem (ähnlich dem N64-Sliding)
» 12 Fahrer auf der Strecke
» Stunts via Remote-Wackler
» online spielbar (sowohl Rennen als auch Battle-Modus)
» Karts und Motorräder
» Münzenjagd im Battle-Modus
» Grasflächen und Kontakte mit der Bande bremsen massiv
» Blick nach hinten möglich

Wer einen zünftigen Mehrspieler-Abend mit den Zockerkumpanen plante, der griff seit vielen Jahren meist auf eine Reihe von Multiplayer-Legenden zurück: Hudsons "Bomberman" musste dabei sein – am besten in der Saturn-Version für zehn Sprengmeister. Dann auf jeden Fall ein Beat'em-Up – idealerweise "Soul Calibur" wegen seiner Einsteigerfreundlichkeit oder eine "Smash Bros."-Episode für Balgereien zu viert. Ein Sportspiel darf nicht fehlen: Retrofreunde greifen zur SNES-Variante von "NBA Jam", Hobbykicker zu "Pro Evolution Soccer". Und natürlich... "Mario Kart": Seit 1992 ist der Begründer des Funracer-Genres eine feste Mehrspieler-Größe – trotz dezent schwankender Qualität der einzelnen Episoden.

Mit der Einführung des Wii wurde die Spielepalette für das Zocken mit Freunden um einige zeitlose Partykracher erweitert – selbst Nichtspieler verausgaben sich mit "Wii Sports" oder drehen bei einer Runde "Rayman Raving Rabbids 2" am Rad.

Was wäre nun das perfekte Spiel für eine Konsolensause? Richtig, "Mario Kart" für Wii – genau das konnten wir diesen Monat unter die Lupe nehmen. Wir griffen zum brandneuen Wii-Lenkrad, zockten den Einzelspieler-Modus durch, testeten die Online-Variante und lieferten uns wüste Mehrspieler-Rennen – Wutausbrüche ("Sch**ß unfairer, blauer Panzer") und Millimeter-Entscheidungen auf der Zielgerade inklusive.

Gleich in den ersten Spielsekunden fühlten wir uns wie zu Hause: 3... 2... Gas geben... 1... Power-Start geglückt! Den Piloten die Lenkbewegungen nicht auf herkömmliche Weise via Steuerkreuz oder Knüppel mitzuteilen, bedarf ebenso keiner großen Umstellung – die Steuerung bleibt einfach und intuitiv. Alles Wei-




Wii Ihr werdet sie hassen: Die idiotischen Miis blockieren mit ihren Karren die Turbopfeile auf der Kokos-Promenade.




Wii Mario is coming home: Die Prachtstraße zum Schloss des Pilzkönigreichs gehört zu den grafischen Highlights des Spiels – die optische Brillanz eines "Super Mario Galaxy" erreicht die Kartflitzerei aber zu keinem Zeitpunkt.

tere zur Lenkrad-Kontrolle und den anderen Steuermöglichkeiten entnehmt Ihr unserem Infokasten auf der dritten Testseite.

## Rasen, Schießen, Siegen

Habt Ihr alle bisherigen fünf "Mario Kart"-Episoden aufgrund stark fortgeschrittener Nintendo-Antipathie (Dr. MAN!AC empfiehlt "Super Mario Galaxy") oder akuter Funracer-Allergie (Heilmittel: "Mario Kart Wii") verpasst? Denkt Ihr bei Namen wie 'Blauer Panzer' oder 'Superstern' an die Kettenfahrzeuge der Vereinten Nationen oder einen hell erleuchteten Fleck am Nachthimmel? Dann erklären wir besser kurz das Prinzip der "Mario Kart"-Serie: Der Starklempner ist im Gegensatz zu den Jump'n'Run-Abenteuern nicht per pedes unterwegs. Stattdessen düsen er und seine Sippe in flotten Karts über knallbunte Rundkurse, entdecken Abkürzungen, springen über Schanzen und sammeln Extras auf, die – in bunten Fragezeichen-Kisten verpackt – auf der Strecke verteilt sind. Mit diesen Extras macht Ihr Euren Kontrahenten das Leben schwer und verschafft Euch auf der Zielgerade den entscheidenden Vorteil. An diesen Grundpfeilern eines jeden "Mario Kart"-Spiels hat Nintendo auch diesmal nicht gerüttelt, der Teufel liegt wie so oft im Detail.

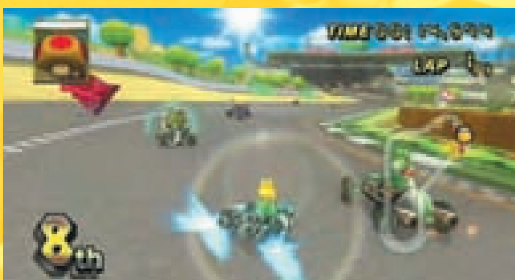
## No Snaking, please

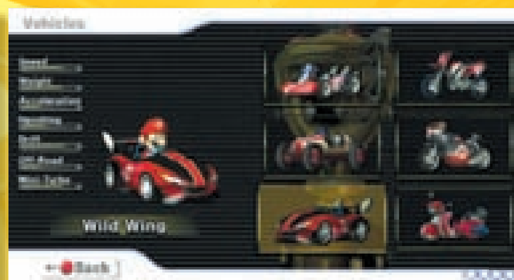
Zuerst sticht Profis das veränderte Driftsystem ins Auge: Bei den letzten beiden Episoden konntet Ihr während der Slides durch schnelle Bewegungen des Analogknüppels bzw. des Digikreuzes einen Miniturbo erbeuten – echte Könner fuhren durch ständiges Driften in Schlangenlinien über die Kurse und ließen die Konkurrenz alt aussehen. Damit ist Schluss, 'Snaking' ist bei "Mario Kart Wii" nicht möglich. Denn jetzt bestimmt die Länge des Drifts und nicht das gekonnte Hin- und Herreißen des Sticks darüber, ob Ihr einen Boost abstaubt – die stärkere, gelbe Turbovariante gibt's ohnehin nur für besonders lange Slides. Seid Ihr mit einem Motorrad unterwegs, bleibt Euch der bessere Miniboost vorenthalten – dafür ermöglicht ein Remote-Ruck einen Wheelie für mehr Höchstgeschwindigkeit. Das grundsätzliche Fahrgefühl auf zwei Rädern unterscheidet sich merklich:

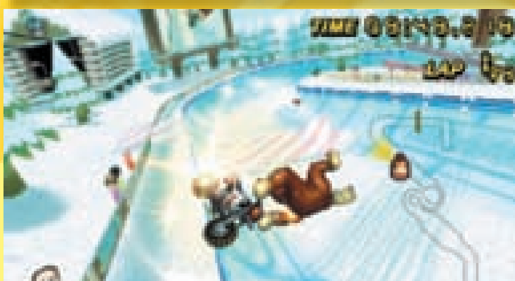


### Matthias Schmid

Wow, was für ein Rennspektakel: Ich hätte nicht gedacht, dass mich "Mario Kart" erneut derart fasziniert. An der Grafik kann es nicht liegen: Von einigen positiven Ausnahmen abgesehen ist die eher zweckmäßig – zudem sieht's im Vierspieler-Modus schlechter aus. Die neue Steuervariante via Lenkrad funktioniert gut, ist für alte Hasen aber nicht der Knüller – nach zwei bis drei Stunden habe ich auf die Variante 'Nunchuk+Remote' umgestellt. Die Motorräder hingegen stellen eine willkommene Abwechslung dar. An der Vereinfachung des Driftsystems scheiden sich die Geister – ich bin von den coolen, langen Slides begeistert. Auch freuen mich die ausgeglicheneren Gegner im Solo-Modus – so kann ich ein verpatztes Rennen leichter wettmachen. Der Clou sind die neuen Strecken, die sind fast durchweg spitze.








Wii Alles neu macht der Wii: Links oben demonstriert Koopa das neue Driftsystem, gefolgt von Mario im neuen Vehikel-Auswahlschirm. Unten seht Ihr Donkey beim Motorrad-Stunt und einen Riesen-Mario dank neuem Megapilz.



Wii Kleinerer Bildausschnitt – größerer Spaß: Traditionell macht "Mario Kart" im Mehrspieler-Modus noch mehr Laune – das hättet Ihr wohl nicht gedacht...

Aufgrund der feinfühligeren Steuerung rauscht Ihr anfangs oftmals in die Bande auf der Kurveninnenseite – später nehmt Ihr enge Kurven deutlich leichter. Bei einem Langzeit-Test im 'Zeitfahren' auf Marios N64-Piste fuhren wir mit einiger Übung annähernd dieselbe Rundenzeit.

N64-Piste? Ach ja, "Mario Kart" bietet nicht nur 16 brandneue Strecken, sondern ebenso viele klassische Kurse – Ihr werdet ein Wiedersehen mit einigen Lieblingspisten feiern. Auch im 'Battle'-Modus sind fünf altbekannte Arenen wählbar, dazu gesellt sich die gleiche Zahl an neuen Spielfeldern – diese sind alle sehr simpel gehalten.

Obwohl "Mario Kart Wii" im Mehrspieler-Modus (jetzt erstmals auch online – Details siehe unten) mehr Spaß macht, werden Solisten nicht vernachlässigt – Ihr bestreitet acht Cups in je drei Schwierigkeits- bzw. Geschwindigkeitsstufen. Sind in der 50cc-Klasse anfangs nur Karts zugelassen, dürft Ihr nach einmaligem Durchzocken auch auf Bikes umsteigen (das Gleiche gilt umgekehrt für die 100cc-Lizenz).

## ONLINE-SPIELEN MIT DEM 'MARIO KART CHANNEL'

Während auf DS oftmals weltweite Duelle locken, unterstützen nur wenige Wii-Spiele Online-Gaming. Gut, dass Nintendo aus dem Erfolg des Mehrspieler-Modus von "Mario Kart DS" gelernt hat – auch der jüngste Wii-Ableger lässt Euch (auf Wunsch auch zu zweit an einer Konsole) gegen Fahrer aus allen Kontinenten antreten. Der integrierte 'Mario Kart Channel' (Bild links) bietet vier Dienste an: Ihr springt in ein zufälliges Match oder sucht Euch die Gegner gezielt via Friendcode aus – vor dem Match dürft Ihr aber nur über vorgefertigte Phrasen mit den Raserkollegen plaudern (Bild rechts, Screenshot von der japanischen Version). Des Weiteren ladet Ihr die weltbesten Ghosts herunter, betrachtet Ranglisten oder zieht Wettbewerbs-Missionen aus dem Netz.





"Mario Kart Wii" erinnert stark an die Vorgänger, hebt sich in bestimmten Punkten aber ab: So bremst Euer Gefährt abseits der Piste (Gras, Schlamm) stärker ab – auch der Kontakt mit der Bande zieht neuerdings drastische Geschwindigkeitseinbußen nach sich. Der Windschatten-Boost wurde unverändert vom DS übernommen, dafür stoßen sich die Karts stärker voneinander ab – Gerangel an Engstellen ist vorprogrammiert. Erstmals in der Seriengeschichte dürft Ihr während Eurer Sprünge Stunts einbauen – das klappt ganz simpel via Remote-Wackler. Die Tricks sehen nicht nur putzig aus, sondern geben auch einen kurzen Turboschub. An der Itemfront tummeln sich drei Neuzugänge (zwei davon seht Ihr auf den Bildern oben): Der POW-Block bringt alle gegnerischen Fahrer ins Schleudern, ein Megapilz macht Euch größer und schneller und der Wolkenblitz schrumpft sein Opfer – falls es diesem nicht gelingt, die bedrohliche Wolke mittels Rammattacke an einen Mitstreiter abzugeben. Wer mit den Standard-Fahrern (Mario, Luigi, Baby Mario, Toad, Yoshi, Wario, Bowser, Waluigi, Peach, Baby Peach, Koopa, Donkey Kong) nicht glücklich ist, freut sich auf zwölf weitere Piloten, die Ihr im 'Grand Prix'-Modus freischaltet. *ms*




Wii "Mario Bike Wii": Zum ersten Mal brettern die Maskottchen auf Zweirädern über die Spaßpisten. Die Namen der Kontrahenten werden hierzulande natürlich in lateinischen Lettern angezeigt.

## MARIO KART WII

- » 32 Rundkurse (16 neu, 16 klassisch)
- » 24 Fahrer (davon 12 Bonus-Charaktere)
- » 10 Battle-Spielfelder (5 neu, 5 klassisch)
- » 12 Karts/Bikes im Feld (auch online)
- » 4 verschiedene Steuer-Schemata
- » Online-Gespräche nur mit Textphrasen

Wii

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | 10 von 10 |
| Grafik | 5 von 7 |
| Sound | 8 von 10 |

SPIELSPASS 89 von 100

## LENKRAD-RASER, NUNCHUK-FLITZER, PAD-PILOT ODER CLASSIC-CRUISER? FAHRT DOCH, WIE IHR WOLLT!

Auf der letztjährigen E3-Pressekonferenz kündigte Nintendo stolz das Wii-Lenkrad an – gut acht Monate später halten wir das wertige Zubehör beim Test von "Mario Kart Wii" erstmals länger in Händen. Dem Vergleich mit Ubisofts Steuerrad, das bereits seit geraumer Zeit auf dem Markt ist, hält Nintendos Peripherie locker stand. Netterweise legt Big N das Zubehör ohne Aufpreis dem Spiel bei – für das Paket zahlt Ihr 50 Euro. Und wie fährt sich's? Gut, richtig gut. Eure Lenkbewegungen werden akkurat umgesetzt – auch beim Gasgeben oder Itemeinsatz drohen keine Fingerverrenkungen. Lediglich in Haarnadelkurven wünscht Ihr Euch, dass Euer Fahrer etwas schärfer einlenkt. Praktischerweise werdet Ihr nicht ans Lenkrad gezwungen – auch wir stiegen nach gut zwei Stunden Spielzeit auf die Nunchuk-Remote-Variante um – für Profis auf Dauer die richtige Entscheidung, wenn um Zehntelsekunden gekämpft wird. Genauso gut schlagen sich natürlich der GameCube-Controller und das Classic-Pad: Während Ersterer optimal für notorische "Double Dash!!"-Fanatiker ist, erinnert die Variante mit dem Classic-Controller an die gute alte 16-Bit-Zeit. So findet jeder Spielertyp zu seiner Wunschsteuerung – schön, wenn man die Wahl hat.

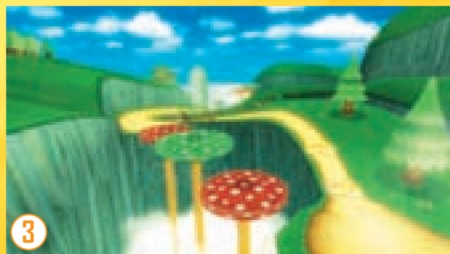


# Die neuen Kurse im Detail



Das gibt's nur hier: Wir haben "Mario Kart Wii" durchgezockt und präsentieren Euch den MAN!AC-geprüften Strecken-Guide. Wie machen sich die neuen Pisten? Wo sind die fiesesten Fallen versteckt, wann solltet Ihr am besten überholen und welche Strecke ist besonders kurz, richtig schwer oder außerordentlich hübsch?

## PILZ-CUP



### 1 LUIGIS PISTE

Ein typischer "Mario Kart"-Einführungskurs: Inmitten saftigen Grüns dreht Ihr kurze Runden auf einer Asphaltpiste. Lange Geraden dominieren das Bild, vor der Ziellinie könnt Ihr auf den Beschleunigungsstreifen der Steilkurve noch einige Plätze gut machen.

### 2 KUHMUH-WEIDE

Das friedliche Bauernhof-Szenario kennen N64-Raser bereits, die neue Strecke ist aber besser als der Klassiker. Beim großen Sprung grabscht Ihr Euch coole Items, danach solltet Ihr das bremsende hohe Gras umfahren – zudem treiben sich auf der kurzen Strecke einige Maulwürfe herum.

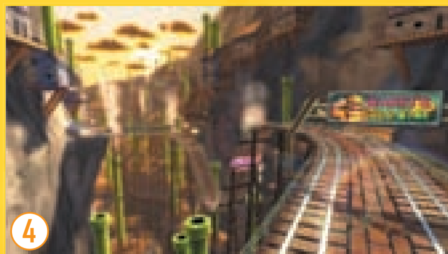
### 3 PILZ-SCHLUCHT

Das erste Highlight: Die in bunten Farbtönen gehaltene Piste überrascht mit tollen Pilzsprung-Passagen, zwei Verzweigungen und einer Spitzkehre kurz vor der Zieldurchfahrt. Wer bei den Trampolin-Pilzen ins Bodenlose fällt, verliert schnell den Anschluss.

### 4 TOADS FABRIK

Diese Strecke hat es uns bei der Testsession besonders angetan: Zahlreiche Laufbänder versetzen Euch seitlich, andere bremsen Eure Fahrt oder beschleunigen die Karts. Unter den großen Stampfern werdet Ihr nur selten platt gemacht, am Ende solltet Ihr die Turbopfeile auf keinen Fall verpassen.

## BLUMEN-CUP



### 1 MARIOS PISTE

Gleich nach dem Start wird es bei der Stadtdurchfahrt richtig eng, haltet Euch hier möglichst aus dem Gerangel raus – danach bereitet Euch der einfache Kurs kaum Probleme. Den bissigen Kettenhund lasst Ihr mit einem gekonnten Drift links liegen oder düst hinter seinem Rücken vorbei.

### 2 KOKOS-PROMENADE

Dieses Kaufhaus ist der Wahnsinn: Ihr rast auf verschiedenen Ebenen um den Sieg – dabei solltet Ihr unbedingt die richtigen Rolltreppen wählen. Nach einem Monstersprung und einer 90°-Grad-Kurve biegt Ihr auf die fiese Zielgerade ein – die Autos dort werden so manches Rennen auf den Kopf stellen.

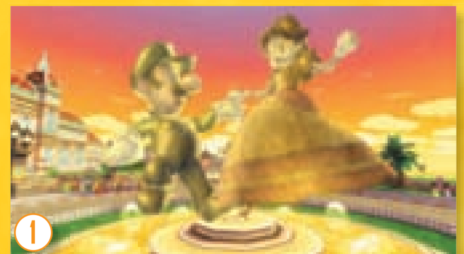
### 3 DK SKIKANE

Wer die Bergland-Rally vom Cube mochte, wird die Skikane lieben. Eine Kanone schießt Euch auf die Bergspitze, dann geht's ins Tal. In der Halfpipe helfen Stunts durch den bremsenden Schnee, auf der Buckelpiste solltet Ihr keine Schanze verpassen – in der Spitzkehre schließlich werdet Ihr mehr als einmal abstürzen.

### 4 WARIOS GOLDMINE

Erkennt Ihr die Strecke? Hiervon stammten die allerersten Bilder zum Spiel. Ihr saust über Kuppen, die einer Achterbahn zur Ehre gereichen würden. Wer die Fledermäuse und Loren übersteht, kann auf der Zielgerade mit einem Stunt-Turbo alle schlagen.

## STERN-CUP



### 1 DAISYS PISTE

Lasst Euch von den wuchtigen Goldstatuen oder dem malerischen Sonnenuntergang nicht ablenken, sondern konzentriert Euch auf die fiesen Zickzack-Kurven – gute Fahrer brettern hier fast gerade durch; ansonsten ein unspektakulärer Kurs.

### 2 KOOPA-KAP

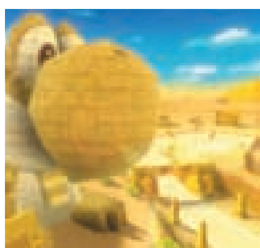
Willkommen in Wasserspaß-Paradies: Ihr rast oder besser raftet einen Bergbach hinab und meistert zahlreiche Sprünge – unvorsichtige Fahrer werden am Ende von der Strömung mitgerissen. In der Unterwasser-Röhre legt Ihr einen Mega-Drift hin – die Energiebarrieren stellen keine Gefahr dar.

### 3 BLÄTTERWALD

Diese Strecke ist von "Super Mario Galaxy" inspiriert. Brettert durch Laubhaufen und lasst Euch von herbstlichen Farben betören. Vorsicht vor dem großen Feld mit den beiden Wigglern und einigen engen Passagen auf den Baumstämmen – wer gekonnt driftet und nicht abstürzt, der gewinnt!

### 4 VULKANGROLLEN

Grafisch reißt der lange Kurs keine Bäume aus, klasse Fahrer beweisen hier aber ihr Können. Weicht den Meteoriten-Einschlägen aus, umkurvt die hüpfenden Lavaschufte und erwischt die richtige Abzweigung. Übermütige landen jedoch im Feuersee und können den Sieg abschreiben.

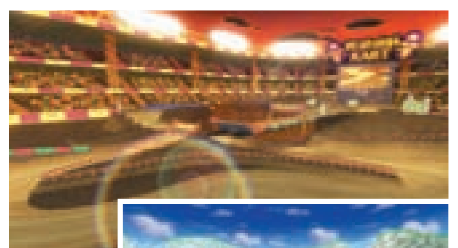


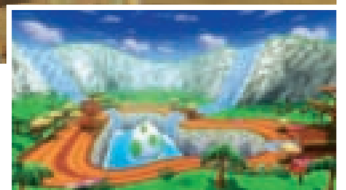
Da wir auf Anweisung von Nintendo vor dem Veröffentlichungstermin am 11. April keine Informationen zu versteckten Fahrern und Bonusstrecken herausgeben dürfen, müsst Ihr auf die Beschreibung der letzten vier neuen Kurse verzichten. Dabei hätten wir Euch so gern erklärt, wie Ihr von den sandigen Ruinen über die Autobahn und die Regenbogenstraße zum Schloss des Oberschurken kommt...

## 16 klassische "Mario Kart"-Strecken

Hier erfahrt Ihr, ob Eure Lieblingsstrecken aus "Super Mario Kart", "Mario Kart 64", "Mario Kart Super Circuit", "Mario Kart Double Dash!!" oder "Mario Kart DS" spielbar sind. Folgende 16 Retro-Kurse stecken in "Mario Kart Wii":

- Geistertal 2 (SNES)
- Marios Piste 3 (SNES)
- Bowsers Festung (N64)
- DKs Dschungelpark (N64)
- Marios Rennpiste (N64)
- Sorbet Land (N64)
- Bowsers Festung 3 (GBA)
- Shy Guy Strand (GBA)
- DK Bergland (GC)
- Marios Piste (GC)
- Peach Beach (GC)
- Waluigi-Arena (GC)
- Glühheiße Wüste (DS)
- Peachs Schlossgarten (DS)
- Piazzale Delfino (DS)
- Yoshi-Kaskaden (DS)





# Gran Turismo 5 Prologue

**Sonys Rennserie steht für Leidenschaft zum digitalen Automobil. Lodert das Feuer auch im neuesten Ableger?**



**INFOS**

| | |
|---|---|
| **System** | PS3 |
| **Entwickler** | Polyphony, Japan |
| **Hersteller** | Sony |
| **Genre** | Rennspiel |
| **Termin** | im Handel |
| **USK** | ab 0 Jahren |
| **Spieler** | 1-16 |

**FAZIT**

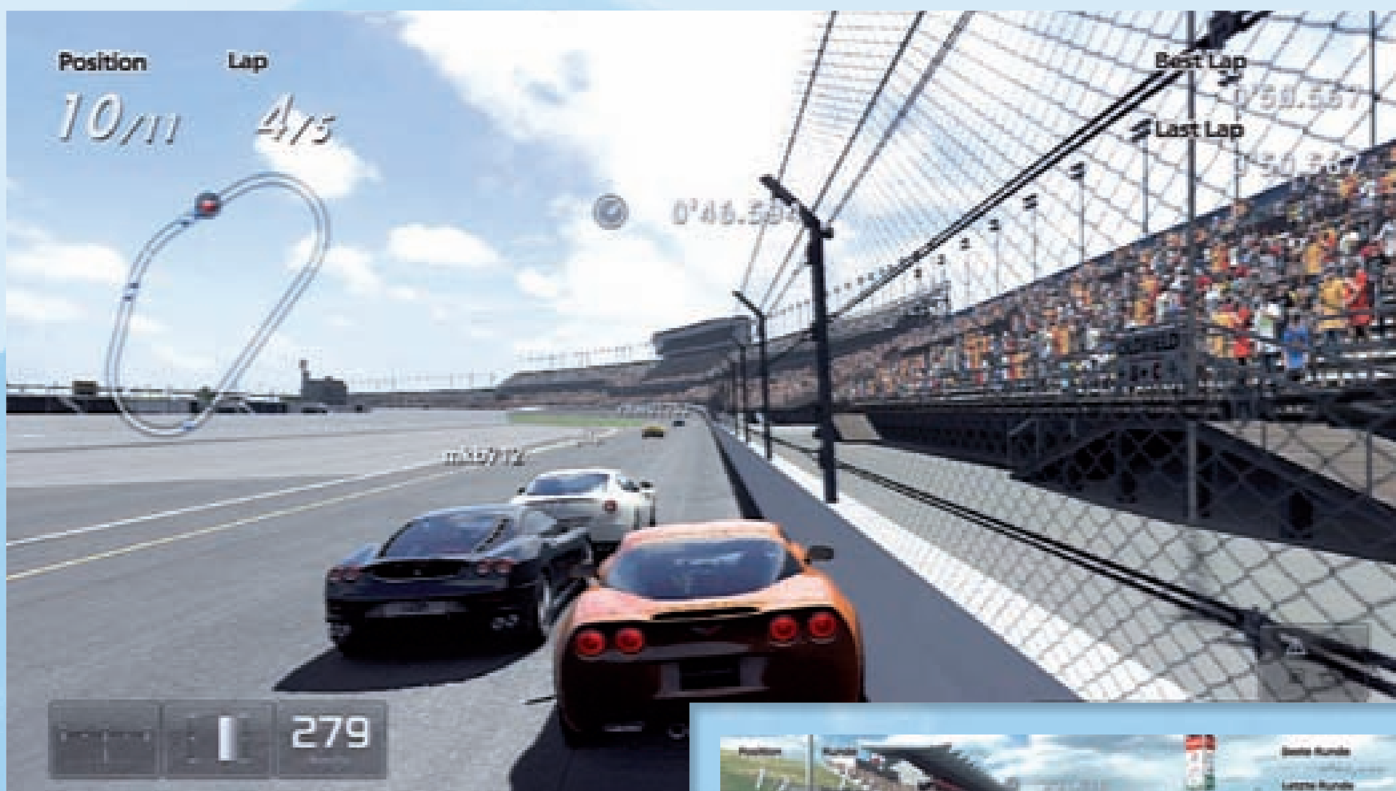
Die hochkarätige Asphalt-Simulation punktet mit erstklassiger Optik und spaßiger Online-Anbindung, bietet aber wenig Umfang.

"Gran Turismo"-Jünger sind schon ein seltsames Völkchen. Sie tunen ihre Autos, bis sie vor Kraft nicht mehr fahren können, suchen in Haarnadelkurven nach entscheidenden Zehntelsekunden, sammeln japanische Familienwagen wie andere Leute Briefmarken, knipsen ihre Boliden aus den unmöglichsten Perspektiven und warten sehnsüchtig auf jede neue Episode. Endlich erbarmt sich Entwickler Polyphony und liefert einen Vorgeschmack des in der Mache befindlichen fünften Teils. Doch hinter "Gran Turismo 5 Prologue" steckt mehr als eine plumpe Demoversion...

Das merkt man bereits im Hauptmenü: Ist die PS3 mit dem Internet verbunden, werden neben Kalender und Uhrzeit auch aktuelle Wetterdaten bekannter Rennstrecken wie Silverstone oder Nürburgring eingeblendet – nur schade, dass Ihr dort nicht fahren dürft. Unter 'News' findet Ihr zusätzlich Ereignisse wie Rennevents und virtuelle Cups in der "Gran Turismo"-Welt. Auto-Enthusiasten laden sich außerdem im 'GT-TV' genannten Videokanal Sendungen herunter, die sich nur um den Motorsport drehen. Für Nachschub ist gesorgt: Sogar etablierte Formate wie die englische 'Top Gear' sollen erscheinen. Das Schöne dabei: Teilweise dürft Ihr die Berichte in High-Definition bewundern. Nach kurzer Wartezeit im Menü gelangt Ihr übrigens ins Museum, das mit Bildern und Kurztexten über die Geschichte großer Autohersteller und ihrer Kreationen informiert.

## Autosalon für daheim

Doch genug des Vorgeplänkels, jetzt geht's zum Händler: Bei illustren Herstellern wie Audi, Alfa Romeo, BMW, Lotus oder Mercedes wählt Ihr einen passenden Boliden aus. Neu in der PAL-Version sind klassische Asphaltschaukeln wie die Morrison Corvette und Rennboliden wie der ultraflache Ford GT. Das Ferrari-Kontingent wurde um den legendären F40, den 512BB aus den 1970ern und den roten Formel-Eins-Renner von 2007 ergänzt. Obligatorisch: Unzählige Nissan-Skyline-Varianten komplettieren das reichhaltige Angebot ebenso wie Suzuki-Kleinwagen. Zusätzlich sind einige Boliden in einer getunten Variante samt erhöhter Motorleistung und Spoiler-Kit im Angebot. Bei den




PS3 **Online geht's hart zur Sache: Gerade auf dem Daytona Superspeedway solltet Ihr bei hohen Geschwindigkeiten auf Straßenrowdys achten.**

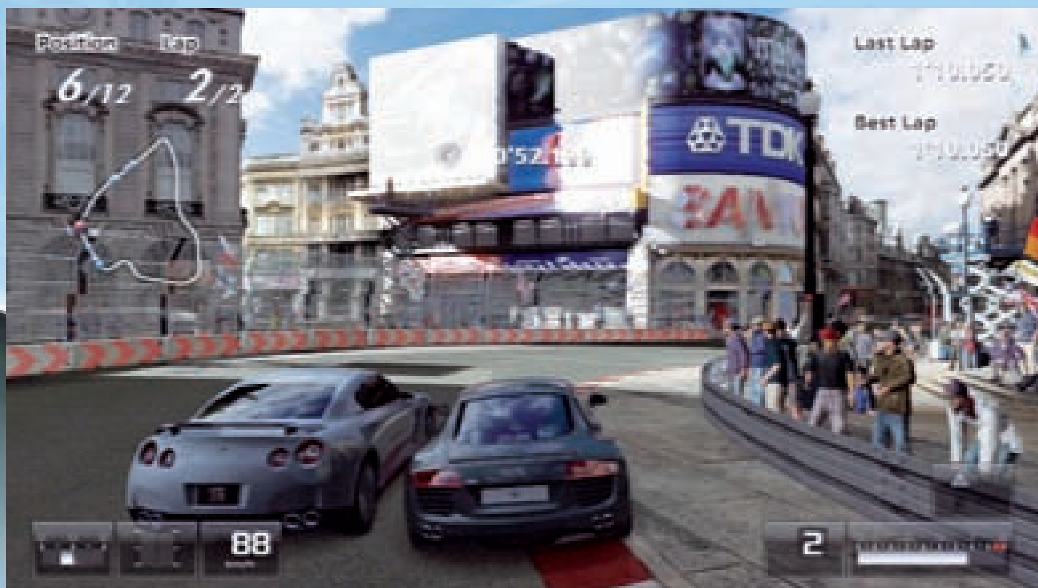


PS3 **Im brandneuen Splitscreen-Modus duelliert Ihr Euch zu zweit am selben Bildschirm – allerdings ohne weitere Gegner und mit 30 Bildern pro Sekunde.**

Händlern findet Ihr auch herstellerspezifische Neuigkeiten in Textform sowie Marken-Cups. Nur schade, dass Euer knappes Startkapital gerade mal für einen Kompaktwagen reicht. Tipp: Schnappt Euch anfangs den Honda Integra – dieser bietet ein gutes Preis-/Leistungsverhältnis und bringt mit etwas Übung die schnelle Kohle beim ersten und sehr kurzen Missionsrennen (C-8).

Das führt uns direkt zu den 'Veranstaltungen': Zehn Rennen erwarten Euch in der C-Klasse – erst dann dürft Ihr in drei höhere Klassen aufsteigen, in der üppigere Preisgelder winken. Zunächst liefert Ihr Euch "GT"-typisch Wettkämpfe mit Kleinautos im 'Sunday Cup'. Neben den üblichen Podiums-Rasereien erwarten Euch Aufgaben wie das Einholen aller Gegner in einer Runde oder das Erreichen einer vorgegebenen Rundenzeit.

Allzu leicht macht Euch "Prologue" das Gewinnen aber nicht. Dank runderneuerter Fahrphysik müssen sich auch alte Hasen erst eingewöhnen, und ein Gefühl für die verschiedenen Autotypen entwickeln. Mit dem differenzierten Fahrverhalten macht es schnell Spaß, die Boliden um die Kurven zu wuchten. Eine zuschaltbare Ideallinie kommt Einsteigern entgegen: Diese zeigt neben den rot markierten Bremswegen auch die korrekte Kurvengeschwindigkeit an. Hilfreich zur Seite stehen ebenso die obligatorischen Fahrhilfen, die Ihr nach und nach abschalten könnt, um bessere Rundenzeiten zu erringen. Ohne Aktiv-Lenkung, Stabilitäts- und Traktionskontrolle verfügt Ihr über deutlich mehr Macht über die eigenen vier Räder. Das kann im Grenzbereich fatal enden:



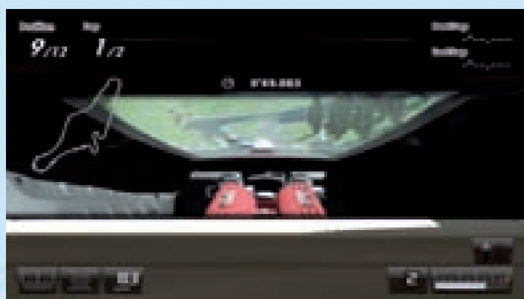

PS3 **London ist ein Augenschmaus – alle anderen Rennstrecken wirken dagegen ein wenig karg.**

**Thomas Stuchlik**

Eins vorweg: "GT 5 Prologue" ist ein vollwertiges Rennspiel mit allem nötigen Drumherum. Dennoch hat man sich an den Kursen schnell sattgesehen, insbesondere an den optisch langweiligen Vertretern Suzuka Circuit, Daytona sowie Fuji. Die Rennevents sorgen für Kurzweil, doch nur der Online-Modus fesselt länger ans Pad bzw. Lenkrad. Leider können keine individuellen Matches erstellt werden, auch die langatmige Pause vor den Multiplayer-Rennen nervt. In Sachen Fahrzeugsetup und Fahrgefühl spielt Sonys Rennsim aber in der Oberklasse. So zaubert "Prologue" einen sehr guten, wenn auch nicht fantastischen Vorgeschmack zum nächsten "GT" auf den HD-Schirm. Fans greifen zu, "Gran Turismo"-Nörgler werden jedoch auch von diesem Teil nicht bekehrt.




PS3 Bergauf, bergab: Die Eiger Nordwand bietet eine trickreiche Streckenführung – das Fahrerfeld ist auf zwölf Teilnehmer reduziert.



PS3 Im Heck des Ferrari F430 dürft Ihr dem dröhnenden Motor bei der Arbeit zusehen.

Sobald die Reifen zu quietschen beginnen oder Ihr nur mit einem Rad neben der Strecke rast, werdet Ihr schnell zum passiven Passagier in einem unkontrolliert schleudernden Vehikel. Profis dagegen erspüren die Maximalhaftung auf dem Asphalt, fangen den Wagen schnell wieder ab oder leiten sogar Drifts ein. Diese Fähigkeit müsst Ihr schließlich bei den 'Drift-Rennen' unter Beweis stellen. In drei Abschnitten legt Ihr gekonnt Gummi auf den Asphalt – bewertet werden Länge, Winkel, Geschwindigkeit und Rennlinie des kontrollierten Übersteuerns.

Für ein Plus an Realismus sorgt der zuschaltbare Profi-Modus, der mit deutlich rutschigerem Fahrverhalten auch den besten "GT"-Piloten in seine Schranken verweist. Zusätzlich lassen sich die Boliden individuell anpassen: Neben Reifenwahl und dem Setup während des Rennens (siehe Kasten unten) dürft Ihr nach dem Absolvieren der ersten drei Rennklassen ins Schnelltuning-Menü. Hier verbessert Ihr die PS-Zahl und schraubt an der Aerodynamik sowie dem Fahrwerk.

Zusätzlich lauern 15 Gegner auf der Strecke, die nur eines im Kopf haben: die Zielflagge. Allerdings wurden die serientypischen KI-Dickschädel aufgeweicht: Die CPU-Kameraden rammen Euch kaum noch von der Piste und rangeln untereinander deutlich öfter – Perlenschnur ade! Dazu kommen die aus den vorigen Teilen bekannten Zeitstrafen: Rammt Ihr Gegner zu harsch aus dem Weg oder macht Ihr nähere Bekanntschaft mit der Bande, hagelt es Strafsekunden – zumindest bei den S-Veranstaltungen und im Online-Modus. Je nach Aufschlagshärte wird die Motorleistung für einige Sekunden auf 50 km/h gedrosselt. Das kostet Euch mitunter den Sieg!

## Gestreckt

Auf sechs Pisten dürft Ihr Euch austoben. Der fahrerisch abwechslungsreiche Suzuka Circuit besitzt neben einer Unterführung auch zahlreiche Überholmöglichkeiten. Zusätzlich tretet Ihr auf dem verkürzten East Course an, der nur die Schikanen des ersten Streckenabschnitts enthält. Weiter zum Superspeedway von Daytona: Das Rondell mit seinen über 30 Grad steilen Kurven wird von zwei riesigen Tribünen und einer großen Boxengasse an der Innenseite flankiert. Doch eine Fahrt durch Letztere lockt leider keine Boxencrew her-

## AUFGEBOHRT

Die Wartezeit hat sich gelohnt: Der europäischen "Prologue"-Version haben die Entwickler viele Neuerungen im Vergleich zur japanischen Fassung spendiert. Der Fuhrpark wurde auf satte 71 Boliden erweitert, die Veranstaltungen sind von acht Rennen pro Klasse auf zehn gewachsen. Zusätzlich dürfen PAL-Mechaniker ihre Autos sogar während des Rennens tunen. Im Pop-Up-Menü (rechts) modifiziert Ihr Traktionskontrolle, Kraftverteilung bei Allradantrieb, Stabilitätskontrolle, ABS sowie die Bremskraft hinten und vorne. Nicht nur Einsteiger freuen sich über eine einblendbare Ideallinie. Neben den oben erwähnten Drift-Wettbewerben befahrt Ihr eine neue Strecke: Der 'High Speed Ring' ist Serien-Kennern allerdings seit Teil 1 bekannt. Erstmals dürfen sich auch zwei Zocker an einer PS3 via Splitscreen duellieren. Ein gegnerisches Fahrerfeld lässt sich aber nicht blicken. Pünktlich zum Release erscheint übrigens ein PS3-Bundle mit Spiel für 400 Euro (links).








## Oliver Schultes

Vom hervorragend modellierten Interieur bezirzt und von der hohen Geschwindigkeit berauscht, hänge ich mich unkonzentriert an den Vordermann. Der verpasst in einer Kurve den Bremspunkt und schießt ins Kiesbett – und ich Dödel mit Karacho hinterher. Ein anderes Mal rangeln zwei Wagen vor mir um die Spitzenposition: Einer verreißt das Steuer und fliegt mit qualmenden Reifen von der Strecke. Die CPU-Fahrer sind menschlicher geworden: Das bringt mehr Action und Überraschungsmomente – klasse! Mein Kollege Thomas hat es schon erwähnt: "Prologue" ist leider nur ein verheißungsvoller Vorgeschmack auf Teil 5, der zudem noch von vereinzeltem Tearing geplagt wird.



PS3 Echte Rennatmosphäre versprüht die Cockpitansicht mit funktionierenden Anzeigen, Schattenwurf sowie animierten Händen.

vor. Allerdings darf der Kurs in einer zweiten Variante mit forderndem Infield-Abschnitt befahren werden. Mit dem Fuji Speedway steht die dritte reale Rennstrecke am Start. Neulinge machen hier schnell Bekanntschaft mit den großen asphaltierten Auslaufzonen, denn die sich verengenden Kurven sind tückisch. Deutlich einfacher fährt sich der in der PAL-Fassung dazugekommene High Speed Ring: Weitläufige Kurven und hohe Geschwindigkeiten – hier kommt es auf geschicktes Windschattenfahren sowie schiere PS-Power an. Ganz anders fährt es sich vor der Eiger Nordwand. Den aus der "Gran Turismo HD"-Demo bekannten Kurs vor der kolossalen Kulisse der Schweizer Alpen befahrt Ihr rechts- und linksherum. Egal, in welche Richtung: Die Serpentinen sind eine Herausforderung – die blendende Sonne am Tunnelausgang tut ihr Übriges. Den Abschluss bildet der einzige Stadtkurs: Im eng abgesteckten London rast Ihr vorbei an rustikaler englischer Architektur zum Trafalgar Square und zurück zum Piccadilly Circus. Doch Sightseeing ist nicht: Die engen Kehren fordern volle Aufmerksamkeit, denn unnötiger Bandenkontakt vermasselt Euch die Bestzeit.

Das knappe Streckenaufgebot wird durch eine "GT"-Premiere aufgepeppt: Im neuen Online-Modus duellieren sich je nach Kurs bis zu 16 Fahrer in vorgegebenen Matches. Leider dürft Ihr (vorerst) keine eigenen Partien erstellen oder Freunde einladen. So duelliert Ihr Euch nach einer langen Verbindungszeit mit zufällig ausgewählten Artgenossen oder übertrefft die Bestzeit beim Rennen gegen die Uhr.


PS3 Neu in der PAL-Version: der weitläufige High Speed Ring mit großen Brücken sowie die einblendbare Ideallinie (blau).

## Schöne neue Rennwelt

In technischer Hinsicht gehört "Prologue" zur Rennelite: In 1080p-Auflösung sind die akkurat umgesetzten Automodelle das Beste, was man an virtuellen Vehikeln bisher gesehen hat. Die polierten Karosserien samt Lackspiegelungen beeindrucken auch beim wiederholten Betrachten im Replay. Allerdings können die schicken Karossen nicht verbeult werden – ein Schadensmodell fehlt. Dafür entschädigt die Cockpitperspektive mit vielen Details, Innen- und Außenspiegeln sowie plastisch wirkendem Schattenwurf. Die Detailliebe hört auch neben der Strecke nicht auf: Gras bewegt sich beim Vorbeifahren, Zuschauer reagieren auf Crashs. Die Ohren schließlich werden von röhrenden Motoren sowie rockiger Lizenzmucke verwöhnt. "Gran Turismo 5 Prologue" ist auf Blu-ray Disc und als Download im PlayStation-Network für 40 Euro erhältlich. *ts*

## GEFÜHLSECHT

Kein "Gran Turismo" ohne Logitech: Die schweizer Zubehörspezialisten veröffentlichen im Mai das Driving Force GT (rechts), dessen auffälligstes Merkmal ein Drehregler ist. Damit justiert Ihr das Fahrzeugsetup während des Rennens (siehe Kasten links). Das 900°-Lenkrad bietet neben Force Feedback auch einen Gangknüppel – Kostenpunkt: 150 Euro.

Wer dagegen Wert auf eine Kupplung und eine reale Schaltkulisse legt, packt 150 Euro oben drauf und bekommt dafür das bereits erhältliche Logitech G25 oder das Fanatec Porsche 911 Turbo. Beide bieten hochwertige Verarbeitung, Lederüberzug, separate Schaltkulissen und feinste Force-Feedback-Effekte. Ältere Logitech-Geräte werden in "Gran Turismo 5 Prologue" aber ebenso unterstützt.



## GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

» 71 originalgetreue Fahrzeuge
» 6 Strecken mit jeweils 2 Varianten
» maximal 16-köpfiges Fahrerfeld
» über 40 Renn-Events, aber kein Karriere-Modus

PlayStation 3

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 |
| Multiplayer | 8 von 10 |
| Grafik | 9 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |

SPIELSPASS 80 von 100

# AKTUELL

## Neues aus der Welt der Videospiele

## Aliens: Colonial Marines

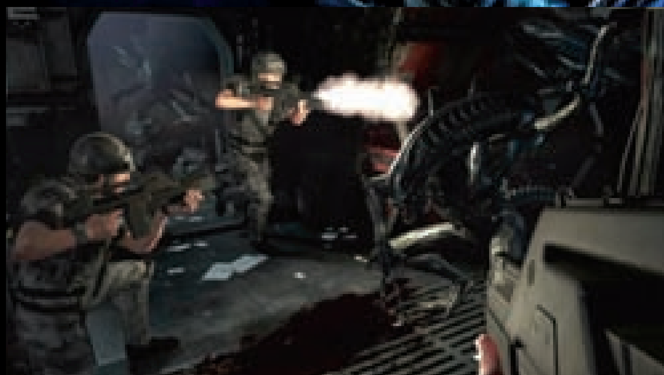
PS3 / 360 » Sega » 4. Quartal 2008

**SPIELE** • "Aliens: Colonial Marines" hat nichts mit der gleichnamigen, 2002 eingestellten PS2-Version zu tun, trotzdem dreht sich im kommenden Ego-Shooter aus dem Hause Gearbox auch auf PS3 und Xbox 360 alles um die schleimigen Kreaturen des H.R. Giger.

Die ersten Fakten klingen verlockend: Ihr steuert eine Gruppe Marines parallel zur Handlung des dritten Films. Wahlweise steigen bis zu drei Mitspieler in die Story ein, jeder mit individuellen Stärken. Quick-Time-Einlagen versetzen Euch in den dramatischen Nahkampf mit den Säureblütern, an bestimmten Stellen kommt zudem das 'Make a Stand'-Feature ins Spiel: Verbarrikadiert Euch in Räumen, schweißt Türen zu, bewacht Luftschächte, bemannt Geschütze und legt Sprengfallen, um heranstürmenden Alien-Horden Herr zu werden.

Damit "Aliens: Colonial Marines" so spannend wie die filmischen Vorlagen wird, wurden mit Bradley Thompson und David Weddle zwei Profi-Autoren der TV-Serie "Battlestar Galactica" für das Skript verpflichtet. Für die spielerischen Qualitäten sorgen die Entwickler von Gearbox, die dank der "Brothers in Arms"-Reihe eine Menge Erfahrung mitbringen, was teambasierte Ego-Shooter betrifft.

Vertrieben wird die gruselige Alienhatz von Sega, allerdings ist frühestens im vierten Quartal mit einem Release zu rechnen.



PS3 Glänzende Aliens und bullige Marines: Mischt hier die Unreal-Engine mit?



PS3 Ein Soldat verschweißt Türen, ein anderer beobachtet den Motion-Tracker.

## Games Convention ab 2009 in Köln

**MARKT** • Seit ihrem Debüt 2002 wuchs die Games Convention (GC) zur bedeutendsten Computer- und Videospielmesse Europas mit zuletzt 500 Ausstellern und 185.000 Besuchern. Zu wenig, findet der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) und wechselt den Standort: Vom 21. bis 24. August treffen sich Spieler letztmals in Leipzig, nächstes Jahr startet die Show am Rhein. Der Name wird auf GamesCom verkürzt, um die Rechte am Kürzel GC noch gestritten.

Köln liegt für EA und andere Aussteller näher und hat die bessere Fluganbindung. Doch der Wechsel macht wehmütig, war die GC doch ein Bekenntnis zur Region, eine Brücke nach Osteuropa, wo Industrie und Markt schneller wachsen – außerdem investierte der Freistaat Sachsen in die GC. Leipzigs Oberbürgermeister Jung zeigt sich enttäuscht vom BIU: "Wir können die Entscheidung nicht nachvollziehen, die Erfolgsstory der Games Convention nicht mehr zu unterstützen. Für Leipzig ist die Entscheidung des Verbandes ein herber Schlag." Für Köln wird die GamesCom der zweite große Spiele-Coup: Ende des Jahres steigt hier erstmals die eSport-WM "World Cyber Games".




Bild: Messe Köln

In den Hallen am Rhein gab's zuletzt Anfang der 90er-Jahre eine Spielmesse; mit der "GamesCom" kehrt eine veränderte Branche im nächsten Jahr nach Köln zurück.

NEWS-TICKER >> +++ Super Song: Gerüchten zufolge wird der Abspannsong des Knobelshooters "Portal" als Download für EAs "Rock Band" erscheinen. +++ Gary Gygax ist tot: Der Erfinder des 'Pen & Paper'-Rollenspiels und Schöpfer des "Dungeons & Dragons"-Universums verstarb am 4. März im Alter von 69 Jahren – bis zuletzt war der Sohn eines schweizer Emigranten ein aktiver Bestandteil der Rollenspielgemeinde. +++ RPG-Epos: "KOTOR 2"-Macher Obisidian

## Dungeon Hero

**360 » Gamecock » März 2009**





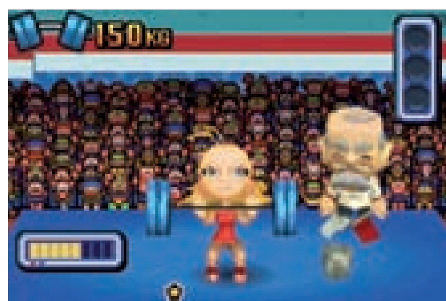
360 Geliebter Feind: Nicht alle Kobolde sind böse und gemein – diese Jungs hier gehen einfach nur ihrem Leben nach, Helden sind ihnen egal.

**SPIELE** • Was machen Kobolde aus den Rollenspiel-Kerkern, wenn gerade kein Held nach Erfahrungspunkten giert? Skat spielen? Rumstehen und die 'Feuerschaden + 30'-Rüstung polieren? Schatzkisten auffüllen? All diese Fragen will "Dungeon Hero" beantworten! Der Action-RPG-Mix aus dem Hause Firefly konfrontiert Euch mit Katakomben, in denen Monster leben, anstatt auf ihren Tod zu warten. So hocken Orks am Lagerfeuer und singen Sauflieder oder lassen ihre Leiden beim örtlichen Doktor verarzten. Mitten in diesem digitalen Mikrokosmos spielt Ihr einen breitschultrigen Abenteurer, der eines besonders gut kann: Draufhauen – das tut er nicht nur häufig, sondern auch geschickt. Die spritzige Steuerung, eine stimmungsvolle Grafik und coole Comic-Zwischensequenzen machen "Dungeon Hero" zum Geheimtipp im innovationsarmen Rollenspiel-Segment. Und mal ganz ehrlich: Ein Bossgegner, der vor dem Duell noch kurz aufs Klo geht, war doch schon längst fällig!

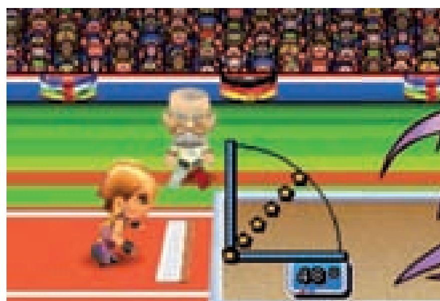
## New International Track & Field

**DS » Konami » 2. Quartal 2008**

**SPIELE** • 25 Jahre nach dem Spielhallen-Debüt der schweißtreibenden "Track & Field"-Serie könnt Ihr demnächst auf dem DS Eure Ausdauer beweisen: "New International Track & Field" umfasst 24 Disziplinen, neben allerlei Leichtathletik-Wettbeweben tretet Ihr u.a. zum Rudern, Gewichtheben, Radfahren, Kunstturnen, Schwimmen und Tontaubenschießen an. Zu knuffigen Anime-Sportlern gesellen sich Konami-Stars: Wer wollte nicht schon immer mal mit Pyramidhead, Simon Belmont oder Evil Rose schwitzen? Wir konnten eine Vorabfassung ausführlich spielen, die einen zweischneidigen Eindruck hinterließ: Putzige und flüssige Animationen sowie nette Gags in den Stadien machen einiges her. Dagegen fällt die Steuerung bislang sehr schwankend aus: Einige Disziplinen habt Ihr sofort im Griff, bei anderen kämpft Ihr mit Tücken wie sehr peniblen Abfragen. Wenn Ihr z.B. beim Weitsprung den Absprungknopf antippen sollt, müsst Ihr den sehr genau treffen – beim hektischen Tempomachen durch schnelles Hin- und Herwischen geht das leicht schief. Wir hoffen, dass die Entwickler Sumo Digital daran noch basteln. Dann könnte "New International Track & Field" Mario und Sonic den Podestplatz streitig machen.




DS Und hopp: Das Gewichtheben strengt Euch mindestens so viel an wie Euren virtuellen Sportler.



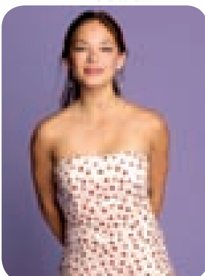
DS Fast perfekt: Ganz traditionell müsst Ihr bei Sprungdisziplinen den idealen Winkel treffen.



## Street Fighter kehrt ins Kino zurück

**UNTERHALTUNG** • 15 Jahre ist es her, dass der erste "Street Fighter"-Realfilm entweder für ungeplante Heiterkeit oder Wutanfälle bei Fans der Videospielvorlage sorgte. 2009 steht mit "Street Fighter: The Legend of Chun-Li" ein neuer Versuch an, der Ryu und Ken anscheinend wieder in Nebenrollen verbannt. Die Besetzung der Hauptfigur ist bereits bekannt, Kristin Kreuk (Lana Lang in "Smallville") wird die Handkanten sprechen lassen. Als einer der Gegenspieler taucht der Hüne Michael Clark Duncan (u.a. "Daredevil"-Kingpin) als Balrog auf. Ob der Film was taugen wird oder nicht, ist natürlich noch lange nicht abzusehen, allerdings hat der Regisseur bislang ein durchwachsenes Portfolio aufgebaut: Mit "Romeo Must Die" lieferte Andrzej Bartkowiak ein solides genrenahes Werk ab, dafür zeichnet er auch für die trashige "Doom"-Adaption verantwortlich.





## Microsoft senkt Xbox-360-Preise

**MARKT** • Videospieler mit kleinem Geldbeutel freuen sich über ein Ostergeschenk von Microsoft: Die Xbox 360 ist jetzt 80 Euro billiger. Das Arcade-Modell ohne Festplatte gibt's bereits für 199 Euro und ist damit sogar billiger als der Wii. Die Premium-Ausgabe kostet 279 Euro, die Luxus-Variante Elite schlägt mit 369 Euro zu Buche. An Ausstattung wird nichts eingespart, so liegt der Arcade weiterhin eine 256-MB-Memory-Card bei, außerdem haben alle Modelle inzwischen serienmäßig einen HDMI-Ausgang an Bord.



werkelt an einem neuen Rollenspiel: In "Alpha Protocol" schlagt Ihr Euch mit einem actionlastigen Echtzeit-Kampfsystem herum – den Vertrieb übernimmt Sega. +++ Sony macht Kasse: Ende Februar schloss Sony den Verkauf des Sony Centers in Berlin (Sitz der europäischen Konzernzentrale) ab. Wie die FAZ meldete, übernimmt ein deutsch-amerikanisches Konsortium die Mitte 2000 eröffnete Luxus-Immobilie am Potsdamer Platz. +++Who's your daddy? Take 2 bestätigt die Entwicklung von "BioShock 2" – der Titel soll 2009 erscheinen. +++






Die Journalistin Conny Czymoch moderierte die angeregte Podiumsdiskussion (links oben). Bei den Vorträgen waren die Hörsäle der Fachhochschule Köln stets gut besucht (oben).

# Clash of Realities 2008

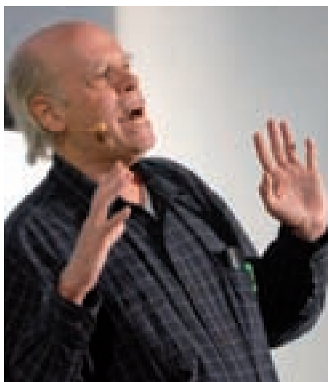
**VERANSTALTUNG** • Wie passen Videospiele und Wissenschaft zusammen? Warum verfolgt "Pac-Man" die Generation der um 1970 Geborenen noch heute? Wie helfen uns Spiele, die Probleme der Zukunft zu lösen? Diese Fragen diskutierte die "2nd International Computer Game Conference", die Electronic Arts mit der Fachhochschule Köln vom 5. bis zum 7. März ausrichtete. Das Motto lautete "Clash of Realities" (Zusammenstoß der Realitäten), der Zeitpunkt war günstig: Zwei Wochen zuvor adelte eine Resolution des Bundestags das Videospiel zum "politisch zu fördernden Kulturgut". Hat sich die Stimmung seit der Killerspiel-Debatte 2007 so schnell gedreht? Für EA-Geschäftsführer Thomas Zeitner keine Frage: Seien Spiele noch vor Kurzem "monokausal mit Gewalttaten in Zusammenhang gebracht" worden, habe sich das Klima nun gewandelt. Das klingt optimistisch, auf der anderen Seite aber wünscht die Bundesregierung noch immer ein Verbot von harten Gewaltspielen.

Doch Videospiele sind ein Massenphänomen: Rund ein Drittel aller Deutschen zockt – und dieser Anteil wächst. "Computerspiele gehören zum kulturellen Leben", erklärt Olaf Zimmermann, Geschäftsführer des deutschen Kulturrates, den die Gewaltdarstellung nicht überrascht: "Gewalt hat immer eine große Rolle gespielt. Viele Meisterwerke sind Gewalt verherrlichend", meint er und verweist auf die Bibel und die Nibelungen-Dichtung – eine Aneinanderreihung von Schlächtereien.

Er warnt vor dem inflationären Gebrauch des Sucht-Begriffs. "Sich exzessiv mit etwas zu beschäftigen, ist legitim. In einer bestimmten Lebensphase ist dies entwicklungspsychologisch nötig", erklärt Medienpädagoge Prof. Dr. Winfred Kaminski. Videospiele fördern Konzentration, Ausdauer, soziale Präsenz und Teamfähigkeit. Darüber hinaus kommt ihnen eine größere Aufgabe zu: Sie sollen uns helfen, Probleme in der realen Welt zu lösen. Wie Prof. Dr. Claus Pias von der Uni Wien ausführte, arbeite man seit Mitte der 60er-Jahre mit Simulationen: Die "Computerspiele der Wissenschaft" helfen, Eindämmungstaktiken bei Epidemien durchzuspielen. Der US-Soziologe Prof. Dr. James Paul Gee geht einen Schritt weiter: Nicht nur wissenschaftliche Simulationen, sondern auch kommerzielle Spiele werden unsere Sichtweise entscheidend beeinflussen. Die intelligente Knobelei "Portal" fördere komplexes Denken und die Fähigkeit, Dinge aus anderen Blickwinkeln zu betrachten.

Nach dem M.I.T.-Forscher Jesper Juul werden Spielvorlieben mehr und mehr Ausdruck von Persönlichkeit: Prägnant ist nicht mehr, dass, sondern was man spielt. Auch glaubt Juul, dass enge spielerische Möglichkeiten – die lineare 80er-Jahre-Ballerei "Scramble" als Beispiel – eine enge Zielgruppe schaffen. Sowohl "The Sims" als auch "GTA" sind anders und lassen dem Spieler freiere Entfaltungsmöglichkeit.

Die Veranstaltung führt zum paradoxen Eindruck, dass der "Clash of Realities" schon überwunden ist: In Köln gingen virtuelle und echte Realität Hand in Hand, statt hart aufeinander zu krachen.





Shooter-Mechanik als Puzzle: US-Wissenschaftler Dr. James Gee (oben) fordert Videospiele, die die Menschen komplexes Denken lehren (Beispiel: "Portal").



Enge Spielmechanik führt zu einer engen Zielgruppe: Jesper Juul vom MIT sieht in der Wahl des Spiels einen Ausdruck der Persönlichkeit.

# MotorStorm 2

**PS3 » Sony » 4. Quartal**

**SPIELE •** Dass Sonys hochkarätige Offroadraserei "MotorStorm" fortgesetzt werden würde, daran hat niemand ernsthaft gezweifelt. Jetzt lüften die Entwickler von Evolution das größte Geheimnis: Die staubige Prärie ist Vergangenheit – zukünftig flitzen wir in den Tropen über Stock und Stein. Als Schauplatz wurde ein am Meeresrand gelegener Dschungel gewählt, neben dichtem Baumwuchs erwarten wir also auch Streckenteile, in denen Wasser steht. Der erste Trailer verrät weitere Neuerungen, so gehören zukünftig brachiale Monster Trucks zum Fahrzeugpark. Außerdem soll die Umgebung stärker zerstörbar sein, so wird ein Gerüst umgefahren, das auf die Strecke fällt. Mal sehen, wie viel davon diesmal im fertigen Spiel übrig bleibt: Zum Vorgänger wurden bekanntlich auch anfangs Renderszenen gezeigt, die mehr versprochen haben, als das (sehr gut aussehende) Spiel am Ende halten konnte... Aber selbst wenn 'nur' eine Verbesserung zum Erstling rausspringt, wird's ein PS3-Rennspielhighlight.



PS3 Spektakuläre Fahrten durch den Dschungel wird MotorStorm 2" zweifelsfrei bieten – ob's diesmal auch dauerhafte Reifenfurchen wie bei "Sega Rally" geben wird?

# Media-/Ladestation

**PSP » Hama » 25 Euro**

**ZUBEHÖR •** Die PSP Slim&Lite bietet bekanntermaßen Bildausgabe auf einem YUV-kompatiblen Bildschirm. Hama erspart Euch nun das mühsame Anstöpseln. Steckt das Handheld einfach in die Dockingstation, um es zu laden und die Bildausgabe auf den TV zu leiten. Die kompakte Peripherie bietet neben Ladeanschluss auch einen Komponenten-, S-Video- sowie Composite-Ausgang. Natürlich müsst Ihr auch hier mit den PSP-typischen Einschränkungen (verkleinerter Bildausschnitt) leben. Praktisch: Zum Disc-Wechsel kann das Handheld in der Station verbleiben.

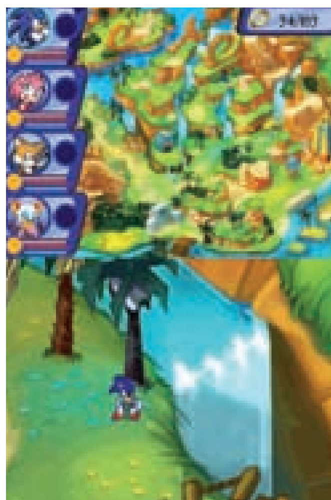
**Fazit: Mit der kompakten Dockingstation samt karger Mini-Fernbedienung findet die PSP schnell Anschluss an TVs.**



MAN!AC BEWERTUNG ★★★★☆

# Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft

**SPIELE •** Sega verfolgt weiterhin die Strategie der Ausrichtung am westlichen Spielemarkt: Folgerichtig wird das jüngst angekündigte DS-Rollenspiel "Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft" von den "Mass Effect"-Machern Bioware entwickelt. Trotzdem darf man bei dem liebevoll gezeichneten Action-RPG eher ein Spielerlebnis im Stil der hervorragenden japanischen "Mario"-Rollenspiele erwarten. Die komplett auf dem Stylus basierende Steuerung, typische Hochgeschwindigkeits-Elemente wie die Loop-de-Loops oder die in Echtzeit ablaufenden Attacken der Rundenkämpfe klingen nicht nach einer unzulässigen Verwestlichung des "Sonic"-Universums. Im Gegenteil: Die Story um Sonics entführten Kumpel, den Ameisenigel Knuckles und die ebenfalls verschwundenen Chaos-Diamanten scheint direkt aus der goldenen Jump'n'Run-Ära der blauen Rennsemmel zu stammen.



DS Sonics Märchenheimat seht Ihr auf dem oberen Schirm als Karte.



DS Sonic, Tails und Rogue im Rundenkampf. Bunte Marker zeigen das Angriffsziel an.



# Retro im Ruhrpott

**VERANSTALTUNG •** Wenn sich Spielesammler und 8-Bit-Fans aus Holland, England und Deutschland zur Retrobörse im Herzen des Ruhrgebiets zusammenfinden, steht mehr auf dem Programm als der An- und Verkauf verstaubten Plastiks. Zu danken ist das den drei Organisatoren von Gamereset (www.gamereset.de), die ihre Börse nach 2005 und 2006 Anfang März zum dritten Mal in Bochum veranstalteten. Auf 75 Tischen und über 100 m² des Jugendzentrums Falkenheim hatten rund 30 Verkäufer eine unüberschaubare Menge an Spielemaschinen, Modulen und Merchandise im Angebot. Daneben gab es ein exquisites Rahmenprogramm.

Das Motto der kleinen Ausstellung am Rande des Spieleflohmarkts lautete '3D und Virtual Reality'. Allerdings fand der historisch interessierte Zocker nicht nur die üblichen Verdächtigen von Nintendo (Virtual Boy) und Sega (Master-System-3D-Brille). Es durfte auch der wertvolle 3D-Imager fürs Vectrex ausprobiert werden sowie der unbezahlbare Virtual Reality-Helm für Ataris Jaguar, der zusammen mit seinem Besitzer aus dem Norden Englands angereist kam. Während die coole 3D-Brille fürs Vektorgerät sporadisch bei eBay auftaucht (und für durchschnittlich 500 Euro den Besitzer wechselt), gibt's von Ataris unveröffentlichtem Ausflug in die dritte Dimension angeblich nur zwei Prototypen. Mit "Missile Command 3D" konnten Besucher denn auch das einzige Spiel zocken, das die VR-Fähigkeiten des Helms unterstützt – spektakulär, weil die Kopfbewegungen registriert und auf die beiden Bildschirme im Helm übertragen werden, aber auch anstrengend, weil das schwere Gerät an den Nackenmuskeln zerrt.

Weiterer Programmpunkt: die Vorstellung des C64-Thrillers "Extraleben". Autor Constantin Gillies reiste an, um einige Seiten aus seinem Roman vorzulesen, Autogramme zu geben und mit Seelenverwandten der Generation Commodore zu plaudern. Überhaupt hatten die Kinder der Achtziger viel Gelegenheit, ins Schwärmen zu geraten. Ob Atari VCS, Coleco- und Intellivision, Philips G7000, VC20 oder C64 – die Auswahl an Spielen und Geräten war immens: preislich nicht selten gesalzen, aber im Erhaltungszustand meist besser als das, was der Retrofan vom Flohmarkt gewohnt ist. Neben Allerwelts-Spielen gab's für Kenner Begehrliches: vom raren VCS-"Swordquest Waterworld" über LucasArts-Heimcomputer-Klassiker bis zum NES-Roboter – alles nagelneu oder zumindest perfekt erhalten und in Originalverpackung.

Das Beste an der Börse war die Mischung – von Waren und Leuten: Die Altersspanne reichte von 15 bis 50, die Produktpalette von den frühen 1970ern bis in die aktuelle Dekade. Wer sich jetzt ärgert, die Fahrt nach Bochum nicht gemacht zu haben: Die nächste Retrobörse findet im Oktober in Karlsruhe statt.






Nicht selten, aber gut in Schuss: An vielen Ständen ließ sich für wenig Geld die Atari-Sammlung um toll erhaltene Klassiker aufstocken.



Nicht schön, aber selten: In einem gesonderten Raum konnte der VR-Helm für Ataris Jaguar ausprobiert werden.



Besonders Sammler original verpackter Konsolen kamen zu ihrem Recht – zum entsprechenden Preis...



Die holländischen Herren brachten reichlich Stoff aus Japan mit: Virtual Boys, lose NES-Module und nagelneue Famicom-Roboter.

# Hail to the Chimp

PS3 / 360 » Gamecock » Mai

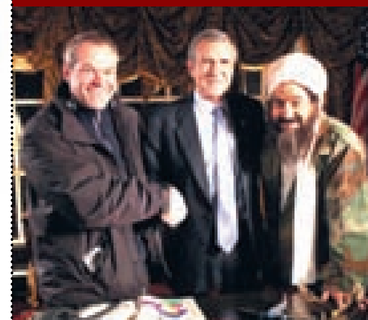


**SPIELE** • Amerika hat gewählt, und der neue Präsident ist ein... Stier mit mexikanischem Akzent! Klingt nach Schwachsinn, ist aber die irrwitzige Grundidee von "Hail to the Chimp". Das Comic-Gekloppe im "Power Stone"-Stil versteht sich als astreine Politsatire: Statt Obama und Clinton kämpfen Oktopus und Affe um den Platz im Weißen Haus. Dabei wird der Begriff 'Wahlkampf' wörtlich genommen: Wer nicht spurt, wird weggefaustet! Spielerisch ist das Ganze trotz herrlicher Slapstick-Einlagen etwas gehaltlos, aber dafür liegt die Präsentation in unseren Prognosen ganz weit vorn. Zwischen den Schlägereien flimmern beknackte Werbespots und News-Meldungen einer CNN-Persiflage über die Mattscheibe. Außerdem lassen die 'Kandidaten' markige Statements vom Stapel, auf die selbst Gouvernator Schwarzenegger stolz wäre.



PS3 Etwas chaotisch, aber schick: Der kunterbunte Zeichentrickstil des Spiels passt prima zum virtuellen Slapstick.

## Zitat des Monats



"Meine Darstellung eines Nazi-Themenpark-Besitzers in 'Postal' schlägt Ben Kingsley in 'Schindlers Liste' um Längen."

*– Dr. Uwe Boll (links), Regisseur und Geschäftsführer der Boll KG*

# Sonys Studio-Chef Phil Harrison wechselt zu Atari

**MARKT** • Ende Februar trennte sich Sony Computer Entertainment (SCE) vom Chef seiner weltweiten Studios, dem Engländer Phil Harrison – und damit vom ranghöchsten Europäer; Harrison wird Präsident von Infogrames/ Atari. Statt seine Position bei Sony neu zu besetzen, übernimmt Kazuo Hirai den Aufgabenbereich und die Verantwortung für alle SCE-Studios. Im letzten Jahr hatte Hirai den PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi als SCE-Geschäftsführer und Präsident abgelöst.




Bild: Gameplan

PlayStation-Evangelist Phil Harrison bei einer Demonstration alternativer Game-Controller im Jahre 2002.

Harrison kam 1992 zu Sony, in den 80er-Jahren arbeitete er als C64-Spieldesigner und später für das Software-Haus Mindscape. Dort war er am Aufbau der europäischen Abteilung SCEE beteiligt und bildete als PlayStation-Evangelist die Schnittstelle zur europäischen, ab 1996 auch zur US-Entwicklerszene. 2005 übernahm Harrison die Leitung der weltweiten SCE-Studios und wurde als der Mann bekannt, der Kutaragis Visionen ins Umgangssprachliche übersetzte.



Phil Harrison heute: freut sich auf seine Zukunft bei Atari.

Seinem Abgang ging ein Artikel des Nachrichtendienstes www.gamesindustry.biz voraus, in dem Harrison seine "Frustration über die japanische Abteilung seiner Firma" äußerte: "Mit 'SingStar', 'EyeToy' und 'Buzz' mache ich mich seit langem für soziales Spielen stark. [Aber] unsere japanischen Kollegen sagen, so etwas wie soziales Spielen gäbe es bei ihnen nicht – man spiele nicht zusammen auf dem Sofa, das werde niemals passieren. Doch dann kommt Wii." lobt Harrison Nintendos familienfreundlichen Ansatz. Ob er schon während dieses Gesprächs vom Ende seiner Sony-Karriere wusste, ist nicht bekannt. Am 25. Februar, drei Tage nach dem Artikel, gab SCEE Harrisons Kündigung bekannt. Anfang März präsentierte ihn Atari als neuen Präsidenten.

# Red Faction: Guerilla

PS3 / 360 » THQ » 2009

**SPIELE** • 2001 stürmte Volitions ("Saints Row") Ego-Shooter "Red Faction" das PS2-Schlachtfeld – und landete prompt auf der Indexliste der BPjM. Die technisch beeindruckende Geomod-Engine ermöglichte Levelzerstörung in nie gekanntem Ausmaß. Auch 2009 sollen die zerlegbaren Areale das Verkaufsargument Nummer eins für "Red Faction: Guerilla" sein. Teil 3 wechselt von der Ego-Sicht zur dritten Person, spielt 50 Jahre nach den Geschehnissen des Erstlings und lässt Euch auf dem Mars gegen die Truppen der 'Earth Defense Force' kämpfen – mit dem gleichnamigen D3-Spiel "Earth Defense Force" haben die aber nichts gemein. Die ersten Bilder zum Spiel konnten uns nicht recht beeindrucken, im nächsten Heft sieht das dank eigenen Spieleindrücken vielleicht anders aus.



360 Ob diese Säule Schutz bietet? "Red Faction: Guerilla" setzt auf Levelzerstörbarkeit.

## Soundchip-Musik

**Nils Dittbrenner » Epos Music » 17 Euro**



**BUCH** • Nils Dittbrenner konzentriert sich auf einen Aspekt unseres Hobbys: die Ton- und Musikerzeugung der Konsolen und Spielcomputer. "Soundchip-Musik" behandelt die 20 Jahre vor 1994, als Spiele-Soundtracks noch handgemacht waren und nicht von CD oder DVD eingespielt wurden.

Beschrieben werden die ersten Atari-Chips, Von-der-Stange-Lösungen von Texas Instruments und Yamaha sowie der legendäre SID, der Synthesizer im C64. Die letzten relevanten Tonerzeuger vor dem CD-Durchbruch sind das ADPC-Wunder im Super Nintendo und Wavetable-Synthese für den PC.

Für das Auge bietet das Buch Tabellen, Schaltbilder und Partituren, für die Ohren 100 Beispiele auf CD – Musik und Jingles aus "California Games", "Super Mario" und "Great Giana Sisters", aber auch interessante Vergleiche, z.B. das "Monkey Island"-Thema auf unterschiedlichen Soundkarten oder das "Parodius"-Klavier, interpretiert von Game Boy, PC-Engine und SNES. Ein Fußnoten-lastiges Lesevergnügen, das die Fragen audiophiler Spieler beantwortet.






Zwei der Hörbeispiele: "Monkey Island" & "California Games".

## Battle of the Bands

**THQ » Wii » 2008**

**SPIELE** • "Battle of the Bands" ist was für Musik liebende Spieler ohne Plastik-Gitarre: Wählt eine Band Eurer favorisierten Stilrichtung und liefert Euch witzig präsentierte Performance-Fights mit anderen Kombos. Wer besser spielt, dessen Version des Songs ist zu hören – schon mal "Insane in the Brain" in einer Country-Fassung gehört? Das Spiel ähnelt dem Battle-Modus aus "Guitar Hero": Schwingt die Remote und trefft Symbole auf einer Bahn im Takt der Musik, um Punkte zu sammeln und den Gegner mit Specials anzugreifen, und blockt, um dessen Attacken abzuwehren.

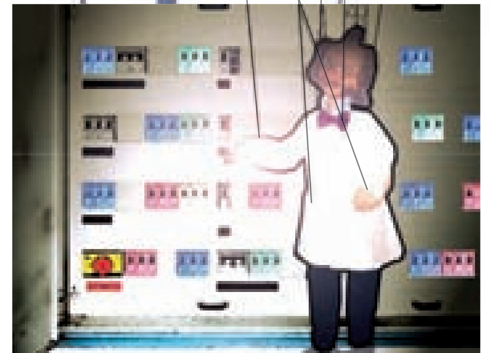


**Wii** Rockmucke gegen (M)arschmusik: Diese Kapellen liefern sich einen Kampf auf Leben und Tod – Flammenwerfer inklusive.

## Das Knobel-Labor des Professor Hirzlcaes

**Wii » Nintendo » 2008**

**SPIELE** • Eine buchstäblich kleine Sensation stellt Nintendos Bekanntmachung über eine Kollaboration mit der Augsburger Puppenkiste dar. Anlässlich des 60-jährigen Jubiläums der Kiste erscheint ein für Kinder und jung gebliebene Erwachsene ausgelegtes Spiel und läutet eine neue Ära im medialen Auftritt des Familienunternehmens ein. Nach dem Rückzug des traditionsreichen Marionettentheaters aus dem Fernsehgeschäft setzt Puppenkistenchef Klaus Marschall offenbar auf eine interaktive Zukunft. Das in Zusammenarbeit mit Nintendo-Großostheim entwickelte Projekt verspricht mehr zu werden als nur familiengerechte Lizenzware. Kinderbuchautor Paul Maar, Schöpfer des "Sams" und der "Opodeldocks" gab grünes Licht für die Versoftung seiner Kurzgeschichte "Das Knobel-Labor des Professor Hirzlcaes". Die ersten Trailer lassen erahnen, dass das für Weihnachten 2008 angekündigte Spiel eine Mischung aus "Zack & Wicki" und "Portal" wird. Gespannt darf man auf die Steuerung des schweizer Professors sein, der in seinem Chemielabor allerlei skurrile Abenteuer erlebt: Per quer gehaltener Fernbedienung und dem Analogstick des Nunchuk steuert Ihr Pr. Hirzlcaes wie eine Marionette an virtuellen Fäden. So werden alltägliche Handlungen wie das Öffnen von Türen oder die Justierung von Ventilen zur aparten Knobelaufgabe.



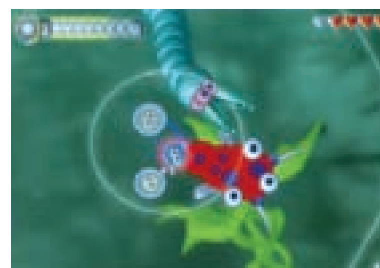
**Wii** Im finsteren Sicherungskasten des Labors muss Pr. Hirzlcaes eine Leuchte zur Hand nehmen.

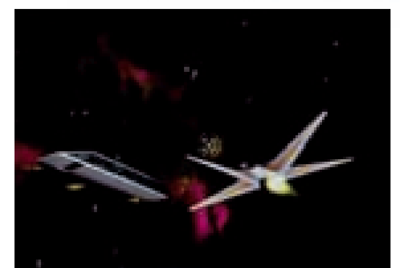
## iPhone-Spiele von Sega und EA

**SPIELE** • Nach Daddelsoftware für den iPod präsentiert Apple Spiele für das Luxus-Handy iPhone. Bedient wird das gut ausgestattete iPhone (128 MB RAM und 8 GB Flash-Speicher) über einen Touchscreen à la Nintendo DS. Das perfekte Spielgerät also?

Theoretisch, doch bislang tummeln sich auf dem Handy nur simple Freeware-Puzzles. Das möchte Apple ändern: Mit der Vorstellung der 2.0-Software inklusive Development Kit lockt Steve Jobs die Profi-Entwickler. Apple selbst ließ am 6. März ein 3D-Raumschiff ballernd über einen Planeten fliegen und demonstrierte damit nicht nur die OpenGL-Schnittstelle, sondern auch die Bewegungssensoren: Neigt Ihr das iPhone, legt sich das Raumschiff in die Kurve. Die Kippsteuerung nutzt auch Sega und konvertiert mit "Monkey Ball" das optimale Spiel. Electronic Arts wiederum lässt eine Mini-Version der Will-Wright-Simulation "Spore" auf dem Handy laufen.







**iPhone** Putzig vs. spacig: links "Spore", rechts die noch namenlose Shooter-Demo.

# PREVIEW

## Spiele-Veröffentlichungen der kommenden drei Monate

| | TITEL | HERSTELLER | GENRE | RELEASE |
|---|---|---|---|---|
| PLAYSTATION 2 | Alone in the Dark | Atari | Action-Adventure | Mai |
| | Dancing Stage SuperNOVA2 | Konami | Geschicklichkeit | April |
| | Ferrari Challenge | System 3 | Rennspiel | 18. April |
| | Guitar Hero Aerosmith | Activision | Musikspiel | 26. Juni |
| | Incredible Hulk, The | Sega | Action | Juni |
| | Iron Man | Sega | Action | Mai |
| | Kung-Fu Panda | Activision | Action | 26. Juni |
| | Lego Indiana Jones | Activision | Action | 6. Juni |
| | Monster Jam | Activision | Rennspiel | 29. Mai |
| | Silent Hill Origins | Konami | Action-Adventure | Mai |
| | UEFA Euro 2008 | Electronic Arts | Sportspiel | 17. April |
| PLAYSTATION 3 | Battlefield: Bad Company | Electronic Arts | Ego-Shooter | 12. Juni |
| | Civilization Revolution | Take 2 | Strategie | 2. Quartal |
| | Ferrari Challenge | System 3 | Rennspiel | 18. April |
| | Guitar Hero Aerosmith | Activision | Musikspiel | 26. Juni |
| | Haze | Ubisoft | Ego-Shooter | 2. Quartal |
| | Hellboy: The Science of Evil | Konami | Action | 2. Quartal |
| | Incredible Hulk, The | Sega | Action | Juni |
| | Iron Man | Sega | Action | Mai |
| | Kung-Fu Panda | Activision | Action | 26. Juni |
| | Lego Indiana Jones | Activision | Action | 6. Juni |
| | Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots | Konami | Action-Adventure | 12. Juni |
| | Midnight Club Los Angeles | Take 2 | Rennspiel | 2. Quartal |
| | Pimp My Ride | Activision | Rennspiel | 2. Quartal |
| | Rainbow Six Vegas 2 | Ubisoft | Ego-Shooter | 2. Quartal |
| | UEFA Euro 2008 | Electronic Arts | Sportspiel | 17. April |
| XBOX 360 | Alarm für Cobra 11: Crash Time | RTL | Rennspiel | 10. April |
| | Alone in the Dark | Atari | Action-Adventure | Mai |
| | Battlefield: Bad Company | Electronic Arts | Ego-Shooter | 12. Juni |
| | Civilization Revolution | Take 2 | Strategie | 2. Quartal |
| | Command & Conquer 3: Kanes Rache | Electronic Arts | Strategie | 12. Juni |
| | Grand Theft Auto IV | Take 2 | Action | 29. April |
| | Guitar Hero Aerosmith | Activision | Musikspiel | 26. Juni |
| | Hellboy: The Science of Evil | Konami | Action | 2. Quartal |
| | Incredible Hulk, The | Sega | Action | Juni |
| | Iron Man | Sega | Action | Mai |
| | Kung-Fu Panda | Activision | Action | 26. Juni |
| | Lego Indiana Jones | Activision | Action | 6. Juni |
| | Midnight Club Los Angeles | Take 2 | Rennspiel | 2. Quartal |
| | Monster Jam | Activision | Rennspiel | 29. Mai |
| | NBA Ballers: Chosen One | Midway | Sportspiel | 25. April |
| | Rainbow Six Vegas 2 | Ubisoft | Ego-Shooter | 2. Quartal |
| | UEFA Euro 2008 | Electronic Arts | Sportspiel | 17. April |
| WII | Alarm: Brennpunkt City | Codemasters | Action | 2. Quartal |
| | Alone in the Dark | Atari | Action-Adventure | Mai |
| | Boom Blox | Electronic Arts | Geschicklichkeit | 8. Mai |
| | Brothers in Arms: Road to Hill 30 | Ubisoft | Ego-Shooter | 30. Mai |
| | Bust-A-Move | THQ | Denken | 2. Quartal |
| | Dragon Quest Swords: Die maskierte Königin... | Square Enix | Rollenspiel | 9. Mai |
| | Ferrari Challenge | System 3 | Rennspiel | 18. April |
| | Geheimakte Tunguska | Deep Silver | Adventure | 25. April |
| | Guitar Hero Aerosmith | Activision | Musikspiel | 26. Juni |
| | Hannah Montana – Welttournee im Rampenlicht | Disney | Musikspiel | 29. Mai |
| | Incredible Hulk, The | Sega | Action | Juni |
| | Iron Man | Sega | Action | Mai |
| | Kung-Fu Panda | Activision | Action | 26. Juni |
| | Lego Indiana Jones | Activision | Action | 6. Juni |
| | Mario Kart Wii | Nintendo | Rennspiel | 11. April |
| | Monster Jam | Activision | Rennspiel | 29. Mai |
| | Pimp My Ride | Activision | Simulation | 2. Quartal |
| | Sports Island | Konami | Sportspiel | 2. Quartal |
| | Super Smash Bros. Brawl | Nintendo | Beat'em-Up | 2. Quartal |
| | Wii Fit | Nintendo | Geschicklichkeit | 25. April |
| | Williams Pinball Classics | System 3 | Geschicklichkeit | 2. Quartal |
| PSP | Dungeon Explorer | Eidos | Rollenspiel | 4. April |
| | Hellboy: The Science of Evil | Konami | Action | 2. Quartal |
| | Iron Man | Sega | Action | Mai |
| | Lego Indiana Jones | Activision | Action | 6. Juni |
| | Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2 | Konami | Multimedia | 2. Quartal |
| | UEFA Euro 2008 | Electronic Arts | Sportspiel | 17. April |
| | Williams Pinball Classics | System 3 | Geschicklichkeit | 2. Quartal |
| | World Series of Poker 2008 | Activision | Sportspiel | 2. Quartal |
| DS | Apollo Justice: Ace Attorney | Capcom | Simulation | 9. Mai |
| | City Life DS | MonteCristo | Strategie | 2. Quartal |
| | Civilization Revolution | Take 2 | Strategie | 2. Quartal |
| | Dungeon Explorer | Eidos | Rollenspiel | 4. April |
| | Geheimakte Tunguska | Deep Silver | Adventure | 25. April |
| | Harvest Fishing | Eidos | Simulation | 2. Mai |
| | Hot Wheels: Beat That! | Activision | Rennspiel | 2. Quartal |
| | Incredible Hulk, The | Sega | Action | Juni |
| | Iron Man | Sega | Action | Mai |
| | Kung-Fu Panda | Activision | Action | 26. Juni |
| | Lego Indiana Jones | Activision | Action | 6. Juni |
| | Monster Jam | Activision | Rennspiel | 29. Mai |
| | New International Track & Field | Konami | Sportspiel | 2. Quartal |
| | Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft | Sega | Rollenspiel | Juni |
| | Spore Creatures | Electronic Arts | Simulation | 2. Quartal |
| | The World Ends With You | Square Enix | Rollenspiel | 18. April |
| | Williams Pinball Classics | System 3 | Geschicklichkeit | 2. Quartal |
| | World Series of Poker 2008 | Activision | Sportspiel | 2. Quartal |
| | Zoo Hospital | Eidos | Simulation | Mai |

## Was bedeutet...?

**MAN!AC**

**Das gefällt uns:**
- » über 100 Seiten
- » mindestens 5 Bildschirmfotos auf jeder Seite
- » zusätzliche Infos auf DVD

**Daran muss gearbeitet werden:**
- » noch mehr Spiele im Preview-und Testteil
- » spielbare Demos
- » alle Spiele auf DVD

Dank neuem Look auf der Überholspur: MAN!AC passt sich dem Next-Gen-Trend an und bietet noch bessere Optik sowie mehr Inhalte.



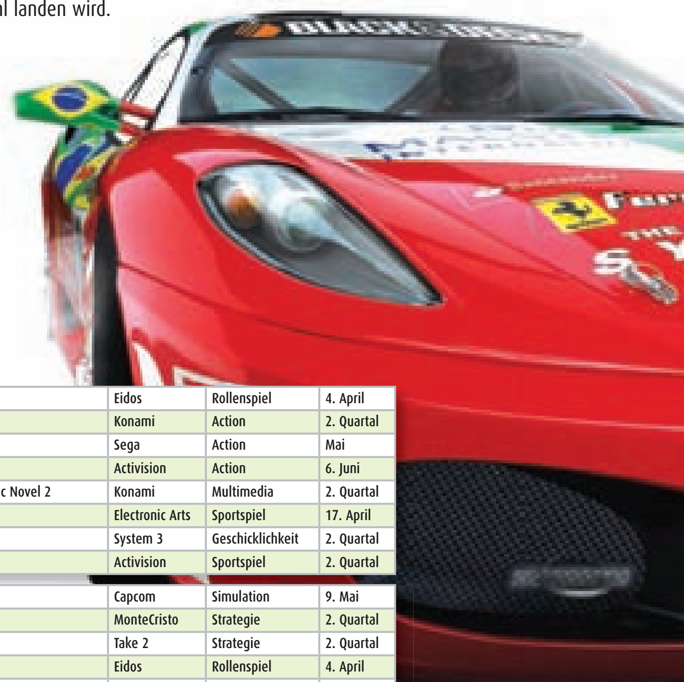

**Angespielt:** Für das Preview steht uns eine spielbare Version zur Verfügung, wir können also tiefergehende Eindrücke schildern und eine Einschätzung abgeben, in welchen Wertungsregionen der Titel beim Test wohl landen wird.

**MAN!AC**

Optisch gefällt die Neuausrichtung von MAN!AC, auch inhaltlich überzeugen die neuen Rubriken und Elemente. Langjährige Leser müssen sich jedoch erst an das frische Design gewöhnen.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich

**First Look:** Uns liegen erste Bilder und Infos vor oder konnten den Entwicklern beim Spielen über die Schulter schauen. Für eine kompetente Potenzial-Einschätzung reichen unsere Eindrücke allerdings nicht.



# Soulcalibur IV

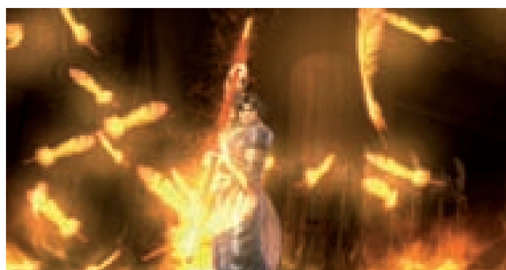


360 Mit der Macht kann Yoda beim Sprung blitzschnelle Multiwirbel entfesseln.

## Mit Rüstungsbrecher und Finisher zum Sieg: Ab Herbst erwischt Namco den Feind mit runtergelassener Hose!

In Namcos "Soul"-Serie dreht sich alles um den bösen Säbel Soul Blade (bzw. Soul Edge) und die heilige Klinge Soulcalibur, welche über Jahrhunderte die Schlacht um Gut und Böse schlagen: Einst führten Siegfried und Nightmare die legendären Schwerter zueinander, inzwischen mischt aber noch eine ganze Reihe anderer Krieger mit – selbst "Star Wars"-Größen kreuzen ab Herbst in dem Kampfsportturnier die Laserschwerter. Dann erscheint die fünfte Episode, auf die wir Mitte März einen ersten Blick werfen durften.

Wie sein Vorgänger kommt "Soulcalibur IV" nicht aus der Spielhalle, die Keilerei wird zunächst exklusiv für Konsole erscheinen: Eventuell will man wie bei "Soul Calibur 3" eine Arcadeversion nachreichen. Deshalb dürft Ihr Euch erneut auf zahlreiche Modi gefasst machen, die den Rahmen üblicher Groschengrab-Kloppereien sprengen: Wie gewohnt, soll es eine Art Abenteuermodus namens 'Powersoul' geben, in dem man diverse Schwerter und Ausrüstung erspielen kann – Details will man noch





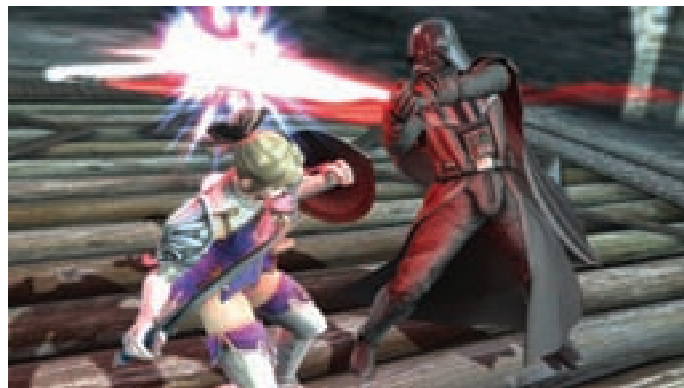
360 Wer die Rüstung des Feindes knackt, kann die tödlichen Finisher ansetzen: Konzentriert Eure effektreichen Kräfte (links), um den Gegner mit einer vernichtenden Combo niederzustrecken (rechts).





360 Fechten mit der Elfenklinge: Das gefiederte Mädel Scheherazade (links) ist einer der Neuankömmlinge in der "Soulcalibur"-Riege.

360 Geht's hinter den Toren weiter? In manchen Arenen soll es zerstörbare Mauern und versteckte Areale zu entdecken geben!



360 Mischt auch bei 'Powersoul' mit: Vader kann verschiedene Lichtschwerter mit individuellen Vorzügen erspielen, aber nur die bekannte Rüstung tragen.

nicht nennen. Dafür verspricht Namco, dass sich mit diesen erspielten Elementen allerhand anstellen lässt: Im neuen Kämpfereditor werdet Ihr aus zahlreichen Rüstungs- und Kleidungselementen eigene Figuren mit individuellen Talenten arrangieren können. Die vielen Accessoires lassen sich an 19 Stellen des Körpers platzieren und beeinflussen allerhand Parameter wie Beweglichkeit und Abwehr. Eure Kampftechnik basiert natürlich auf den Waffen wie Lanze, Samuraischwert und Nunchaku, von denen sich ebenfalls vielerlei Varianten finden lassen. Mit diesen selbst erstellten Charakteren könnt Ihr zum Special-Versus-Match antreten, was sich auch online arrangieren lässt: Sowohl auf Xbox 360 als auch PS3 sind Internetfights mit Headset-Verbindung geplant, damit Ihr Eure Gegenüber auch fluchen hören könnt.

## Wer blockt, der bröselt: Das neue Kampfsystem will Euch anstacheln!

So ein Charaktereditor allein ist für Prügelspieler nichts Neues, deshalb baut Namco die austauschbaren Rüstungen ins Kampfgeschehen ein: In "Soulcalibur IV" könnt Ihr die Kämpfer nicht nur an-, sondern auch ausziehen! Das geschieht mittels eines Kristalls, der sich neben der Energieleiste befindet. Wenn Ihr Schläge blockt, wechselt seine Farbe von blau über grün zu rot. Wenn Ihr dann noch einmal abwehrt, beginnt er zu blinken: Jetzt kann der Feind einen Rüstungsbrecher ansetzen und damit Eure Klamotte von Kopf, Torso oder Beinen in Stücke fetzen. Und das bringt Euch nicht nur einen psychologischen Vorteil: Sobald Ihr den Gegner um alle Rüstungsteile erleichtert habt, dürft Ihr den Finisher ansetzen. Damit lässt sich das Match

### IM GESPRÄCH MIT KATSUTOSHI SASAKI, DIRECTOR VON "SOULCALIBUR IV"



**Er hat die Macht ins Spiel gebracht: Katsutoshi Sasaki plaudert mit MAN!AC über Prügeltaktik, Kriegerdesign und die Balance der Kräfte.**

**MAN!AC: Wird das neue "Soulcalibur" besser oder einfach nur anders?**

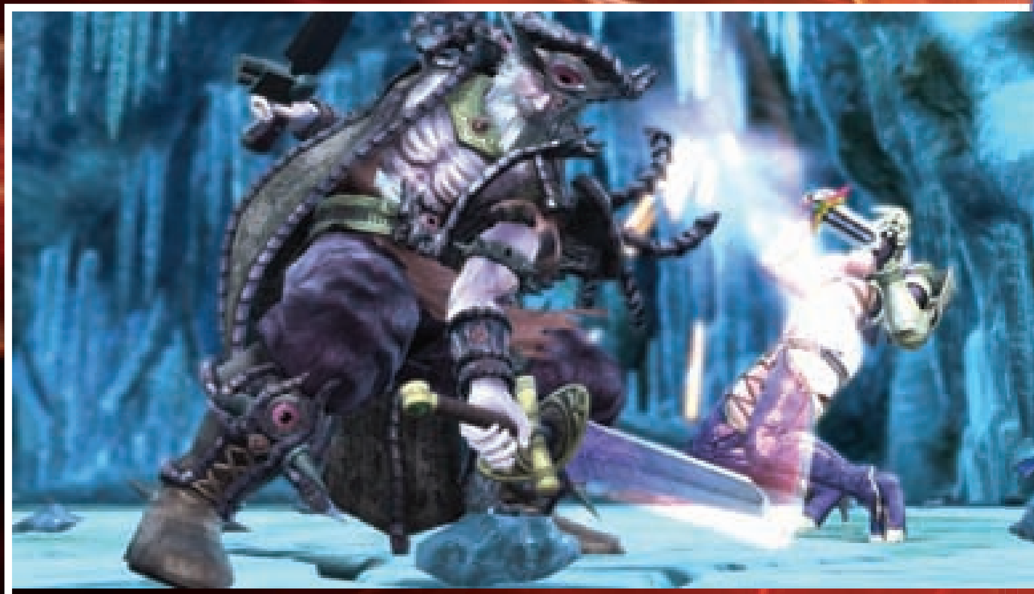
**Katsutoshi Sasaki:** Ich denke, es wird wirklich besser. Das neue Rüstungssystem und der Finisher beeinflussen das Kampfgeschehen entscheidend – man versucht öfters Konter anzusetzen, statt einfach nur zu blocken. Auch der 'Active Matching Battle'-Modus und Online-Kämpfe mit Headset-Verbindung bringen mehr Vielfalt ins Spiel als bei den Vorgängern. Außerdem gibt's mehr Überraschungen wie zerstörbare Hintergrundelemente und geheime Arenaabschnitte sowie die vielen neuen Spezialeffekte – jetzt funkelt das Sonnenlicht auf den Rüstungen und jeder Hemdzipfel wirft einen detaillierte Schatten.

**In der Charakterauswahl stechen die neuen Manga-Porträts ins Auge...**

Ja, Mangas zeigen sogar auf zwei Arten in "Soulcalibur IV" Präsenz. Erstens haben wir einige grafische Elemente im Manga-Stil visualisiert und zweitens haben einige berühmte Mangazeichner neue Kämpfer designt – um welche es sich handelt, wird aber noch nicht verraten.

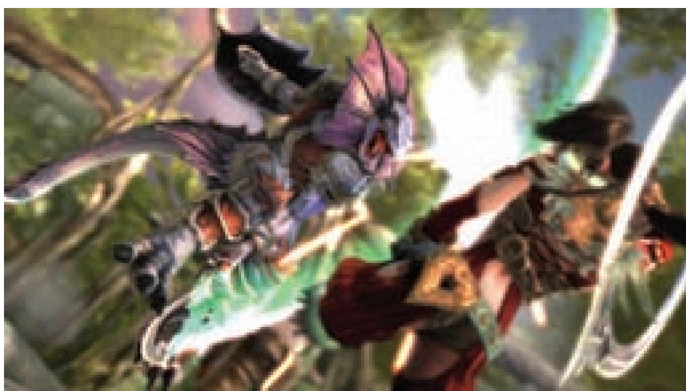
**Die "Macht" ist stark in diesem Spiel, sind die herkömmlichen Helden nicht im Nachteil?**

Damit Yoda und Vader ihre Machtmanöver einsetzen können, müssen sie erst einmal mit regulären Attacken Energie sammeln. Zugegeben arbeiten wir derzeit noch an der Spielbalance: Im Gespräch ist etwa ein leicht zu erlernender Konter für Vaders Schleudermanöver, damit er nicht einfach jeden liegenden Gegner aus dem Ring werfen kann. Trotzdem wird Vader niemals übermächtig sein, schließlich agiert er etwas schwerfällig. Yoda ist dagegen ein besonders kleiner Krieger mit begrenzter Reichweite, der seine wahre Kraft erst mit den Wirbelsprüngen entfalten kann: Bei den beiden Gastkämpfern gilt es, die Macht einzuteilen und im korrekten Augenblick einzusetzen, sie spielen sich völlig anders als ihre Kontrahenten.



360 Remasterte Manöver: Für die detaillierte HD-Grafik wurden bekannte Animationen mit den ursprünglichen Motion-Capture-Daten neu berechnet.

360 Lasst Euch von dem kahlen Boden nicht täuschen: Unter den Palmen zaubert das Lichtspiel der Sonne reichlich Bewegung auf den Untergrund.



360 Mode fürs Mittelalter: Mit dem Charaktereditor dürft Ihr Rüstung, Kleidung und Aussehen Eurer Figur nach Belieben variieren.

auf einen Schlag gewinnen: Die Arena verdunkelt sich, Blitze zucken um die Krieger und Euer Held wischt den Feind mit einer individuellen Todescombo vom Bildschirm. Damit wird es neben dem 'Ring Out' noch eine zweite Möglichkeit geben, das Match vorzeitig zu entscheiden: Im Vergleich zu anderen Prügelspielen habt Ihr weitaus mehr taktische Möglichkeiten.

Auch bei den Kampfmodi wollen die Entwickler neue Pfade beschreiten: Der 'Active Matching Battle' soll dem klassischen Tagmatch eine neue Seite abgewinnen. Wie gewohnt wechseln sich die Figuren per Tastendruck ab, neu ist die Wiederbelebung: Ein besiegter Kämpfer kann ins Match zurück, wenn sein Kamerad lange genug ohne ihn durchhält. Dazu erscheinen am unteren Bildschirmrand zwei weitere Balken, über die geschlagene Teammitglieder wieder ins Match eilen. Allerdings züngeln Flammen über den Balken, welche die Rückkehr zunehmend verhindern: Wenn das Team durchs Feuer getrennt wird, scheidet der niedergeschlagene Kamerad aus. Dieses Zeitelement erfordert neue Taktiken, denn jetzt kann es plötzlich vorteilhaft sein, mit dem Niederschlag ein paar Sekunden zu warten.

**Beim Teamkampf könnt Ihr benommene Kollegen rausboxen!**

Wie viele Helden genau zum Waffenturnier antreten, ist noch nicht klar, es gibt aber sicherlich ein Wiedersehen mit 15 bekannten Figuren wie Mitsurugi, Maxi und Voldo. Drei neue Streiter sind schon bekannt: Elfe Scheherazade beeindruckt mit dem Degen auf beiden Konsolen, während Darth Vader sein Laserschwert exklusiv auf der PS3 führt und Jedi Yoda nur über die Xbox 360 wirbelt.

Die beiden "Star Wars"-Figuren beherrschen im Gegensatz zu allen anderen Kämpfern die Macht und spielen sich somit einzigartig: Yoda kann in der Luft spektakuläre Mehrfachsprünge ausführen und Vader lässt gefallene Feinde schweben, um sie zu schleudern oder mit unsichtbarer Hand zu würgen – das kennt man aus der Filmvorlage. Beim ersten Anspielen ließen sich die Manöver intuitiv ins Kampfgeschehen einbauen, auch wenn man mit dem Machtbalken ein zusätzliches Element im Auge behalten muss. Mit steifem Gehabe und Saltoakrobatik kommen die beiden LucasArts-Figuren ihren Filmvorbildern in puncto Animation sehr nahe. Ihre Macht ist aber nicht unbegrenzt, Yoda und Vader müssen sie mit Lichtschwertangriffen und Kicks erspielen – zum Glück für die klassischen "Soul"-Fighter! *oe*

## BESUCH BEI NAMCO-BANDAI



**Mitte März durften wir den Entwicklern in ihrer neuen Tokioter Firmenzentrale über die Schulter blicken und mit ausgewählten Kriegern die Klingen kreuzen: Designer Yasuhito Kobayashi, Leadprogrammer Masaaki Hoshino und rund 100 weitere Kollegen arbeiten bereits seit einem Jahr an "Soulcalibur IV". Weil die Zeit drängt, durften wir aber nur wenige Minuten Unruhe in die heiligen Hallen bringen. Während dort fleißig weitergeackert wurde, stellte sich die Chefetage der Abteilung (siehe Bild) in einem luxuriös ausgestatteten Zockerzimmer Interview-Fragen und Herausforderungen zum virtuellen Schlagabtausch.**

## INFOS

| | |
|---|---|
| **System** | PS3 / 360 |
| **Entwickler** | Namco-Bandai, Japan |
| **Hersteller** | Ubisoft |
| **Genre** | Beat'em-Up |
| **Termin** | 3. Quartal |

## SOULCALIBUR IV

**Das gefällt uns:**
- **neuartige Kampftaktiken**
- **vielfältige Spielvarianten**
- **Online-Duelle mit Chat**
- **jetzt mit Todesschlag**

**Daran muss gearbeitet werden:**
- **es werden vielleicht nicht alle Helden früherer Episoden mitmischen**

Neuartige Kampfelemente, vielversprechende Online-Unterstützung und ein umfangreicher Charaktereditor lassen Prügelspieler die Säbel wetzen.

POTENZIAL



# Wii Fit



Diesmal in der MAN!AC-Foto-Lovestory: Die sportliche Ida (23, Studentin) hat ihrem schlappen Freund Max (14, Videospieltester) ein Wii Fit aus Japan mitgebracht. Seit mehreren Wochen steht der nun auf dem Balance Board und trainiert. Geht Idas Plan auf und ihr Freund verwandelt sich in einen Wii fitten Adonis?

Sieh mal, Schatz: Die High Scores meiner letzten Übungswoche! Immer hundert Punkte, bin eben der geborene Athlet, hähähä!

Tschakka! Du schaffst es!

Hmmm... Aber wieso ist er dann immer noch so ein Spargeltarzan? Da ist doch was faul!

Hihihi, was bin ich doch für ein Schlauberger! Oben bei "Lost Odyssey" leveln, unten gechillt mit dem Balance-Board füßeln.

Na warte!

Öha!

Dreckiger Mogelmax! Sitzsport ist nicht! Ab jetzt überwache ich Dein Training!

Was für ein Bockmist! Alles Analphabeten bei dem Käseblatt.

Du, das zieht aber im Steiß!

Jaja. Schön die Beine durchdrücken!

Jetzt memm' mal nicht rum. Ist doch bloß 'ne Aufwärmübung.

AUFWÄRMÜBUNG?! Voll unrealistisch ist das! So kann sich doch kein Mensch verbiegen!

Ach nein? Sei froh, dass ich Dich nicht zum Profi-Yogi schicke! Aber wenn Du fleißig trainierst, schaffst Du die hier auch noch...

## Fitness mal vier

Die vier Übungskategorien von "Wii Fit" bieten sowohl ernsthaftes Training als auch spaßige Zappeleinlagen für Partyabende – eine Shuffle-Funktion fehlt allerdings.



### Yoga

Die fortgeschrittenen Yoga- und Stretching-Posen sind für Ungeübte kaum zu meistern. Fairerweise bekommt Ihr die schwierigeren Posen einfach nur vorgemacht, ohne dass Euer Gleichgewicht per Balance Board gemessen wird. Innere Ausgeglichenheit lässt sich sowieso nicht in Punkten ausdrücken.

### Muskeltraining

Die Übungen zum Muskelaufbau beinhalten Klassiker wie Sit-Ups oder diverse Liegestütz-Varianten. Auch hier nutzen nicht alle Übungen das Balance Board. Mal müsst Ihr lediglich die Fernbedienung über Eurem Kopf auf und ab bewegen, mal unter Zeitdruck aus einer liegenden Position aufstehen und dabei die Remote möglichst ruhig halten.

### Aerobic

Ob Tanzen, Joggen oder Boxen – die zehnminütigen Ausdauer-Übungen bringen auch geübte Sportler ins Schwitzen. Beim Joggen lauft Ihr allerdings ohne das Balance Board auf der Stelle. Größte Herausforderung: Die doppelte Hula-Hoop-Ladung, einmal mit und einmal gegen den Uhrzeigersinn.

### Balance-Spiele

Beim Skispringen und auf der Skipiste zeigt sich das Balance-Geschick der Teilnehmer. Die sensible Steuerung von Murmelbrett oder Eisscholle motiviert Profizocker zum Rekordversuch. Die Snowboard-Piste überrascht mit einem um neunzig Grad gedrehten Balance Board und bei der am Schluss freigeschalteten Lotussitz-Übung punktet nur, wer sich in meditative Ruhe versenkt.






















The End

## INFOS

| | |
|---|---|
| **System** | Wii |
| **Entwickler** | Nintendo, Japan |
| **Hersteller** | Nintendo |
| **Genre** | Fitness-Training |
| **Termin** | 25. April |

## Wii Fit

Die intuitive Zugänglichkeit des Fitness-Spaßes ist bemerkenswert. Videospielerfahrung hin oder her: Wer seinen Mii zum ersten Mal per Gewichtsverlagerung steuert, erlebt breit grinsend ein Stück Mediengeschichte. Trotz einiger Wochen Testzeit haben wir noch keine Langzeitwirkungen feststellen können. Wir bleiben aber dran...

**POTENZIAL** Je nach Fitness

# Velvet Assassin





PS3 Schöner Kniff: Die Umrisse der Heldin glühen ganz leicht – so könnt Ihr sie auch in dunklen Levelbereichen erkennen.

## Der Tod kommt auf zwei Lackstiefeln: Sam Fishers deutsches Pendant ist eine bildhübsche Frau, die sich durch den 2. Weltkrieg schleicht.

Wer jetzt denkt "Moment, das Spiel habe ich doch schon mal gesehen, da hieß das aber noch anders", liegt goldrichtig: "Velvet Assassin" ist nämlich schon seit gefühlten Äonen in der Entwicklung, war ursprünglich nur für den PC geplant und hieß damals "Sabotage". Nach dem Motto 'Neuer Name, neues Glück' legen die Hamburger Replay Studios den Endspurt ein: Das deutsche Vorzeigeprojekt soll im Herbst für Xbox 360 und PS3 ausgeliefert werden!

Auch wenn die Screenshots danach aussehen, "Velvet Assassin" ist kein plumper "Splinter Cell"-Klon. Vielmehr schlagen die Abenteuer von Violette Summer (so heißt die Heldin) dunklere Töne an. Hier sind Hitlers Handlanger keine radebrechenden Dödel, sondern skrupellose Unmenschen – gelacht wird woanders.

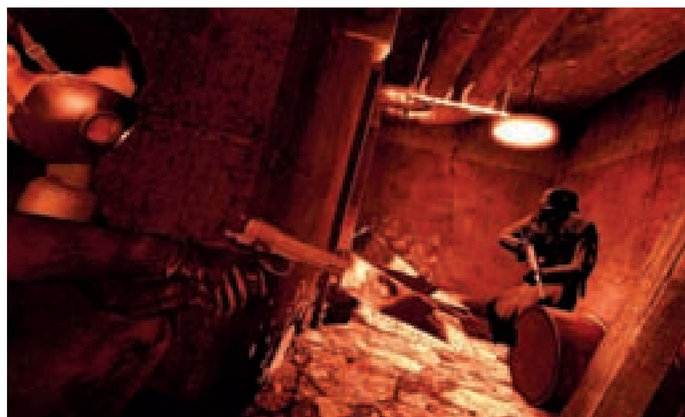
Dieser depressive Ansatz setzt sich in der Handlung des Spiels fort: Die Heldin liegt in einem Krankenhaus und fiebert sich durch ihre vergangenen Aufträge – jeder Albtraum ist eine andere Mission. Die zu erfüllenden Primärziele weichen ebenfalls vom Genre-Standard ab: In einem Level muss Violette beispielsweise Zyankalikapseln an gefangene Spione liefern – ganz schön starker Tobak!

Nichtsdestotrotz bleibt "Velvet Assassin" ein Unterhaltungsprodukt, das Spaß machen soll. Die Grundmechanik funktioniert also wie gehabt: Violette huscht von einem Schatten zum nächsten, kraxelt an Fassaden entlang und dreht Schurken den Hals herum. Wenn trotzdem mal was schiefgeht, schluckt Violette einfach ein paar Pillen. Unrealistisch? Nö, denn wer diesen Artikel aufmerksam gelesen hat, der weiß ja, dass Violette eigentlich im Krankenhaus ist. Wenn die Bettlägerige Morphium bekommt, kann sie den Ablauf ihrer Erinnerungen verändern. Das Bild wird milchig weiß, Violette trägt für wenige Sekunden ihr Patientenhemd und eine Art Slow-Motion bremst die Gegner aus. Wir finden: Schöner wurde die gute alte Bullet-Time selten erklärt und inszeniert. Für erfolgreich absolvierte Levels sackt die digitale Dame schließlich Erfahrungspunkte ein, mit denen sie ihre Talente (Lebensenergie, Schlagkraft, Morphiumdauer usw.) aufmöbelt. *os*

### Schöner wurde die gute alte Bullet-Time selten erklärt und inszeniert.



PS3 Erst vor wenigen Wochen haben die Entwickler Violettes Optik erneuert. Auf den anderen Screenshots seht Ihr noch das alte Charaktermodell.



PS3 Ein Schüsschen in Ehren... Wird sie entdeckt, zückt Violette einfach ihre Knarre. Ein reiner Shooter ist "Velvet Assassin" aber nicht.

**INFOS**

| | |
|---|---|
| System | PS3 / 360 |
| Entwickler | Replay, Deutschland |
| Hersteller | Gamecock |
| Genre | Action |
| Termin | 3. Quartal |

**VELVET ASSASSIN**

Sexy, stilvoll, spannend und mit abgefahrener Story: Die Schleicherei made in Germany könnte endlich frischen Wind ins Heimlichtuer-Genre bringen.

POTENZIAL: Einschätzung nicht möglich

# Alle neuen Handheld-Abenteuer




JETZT IM HANDEL

# Das Bourne-Komplott

**Vollgas-Action nonstop: Wo Knochen brechen und Kugeln fliegen, ist "Das Bourne-Komplott" nicht weit.**

360 Mit einem PS-starken Mini Cooper S durch Paris: Jason Bourne flüchtet vor der Polizei, dabei geht einiges zu Bruch.



Wer beim Namen Jason Bourne an Matt Damon denkt, liegt schon mal nicht falsch. Doch das spannende Universum rund um den Auftragskiller ohne Gedächtnis ist weitaus größer: Seit der erste Roman aus der Feder von Robert Ludlum 1980 erschienen ist, brachte es die nahkampferprobte Kampfmaschine aus dem geheimen 'Treadstone'-Projekt auf satte fünf Bücher, eine TV-Serie und besagte Kinotrilogie mit Matt Damon.

Dass es damit nicht getan ist, verrät die Existenz dieses Preview-Artikels: Wir haben uns mit den Entwicklern der High Moon Studios in Paris getroffen, um erstmals Hand an "Das Bourne-Komplott" zu legen. Interessante Erkenntnis vorweg: Auch der interaktive Bourne wird als Serie konzipiert, verrieten die Macher des Western-Shooters "Darkwatch" während der Präsentation. Das bedeutet wohl, dass die Story bei Spielende zu keinem richtigen Abschluss kommen wird. Weil zudem noch nicht klar ist, ob Matt Damon für weitere Filme zur Verfügung stehen wird, wurde Eurem Alter Ego sicherheitshalber ein neutrales Allerweltsgesicht verpasst, das verdächtig an Nathan Drake aus "Uncharted" erinnert. In puncto Story bietet Bourne in seinem Videospieldebüt einen Mix aus bekannten Filmszenen und Flashbacks aus seiner Zeit vor seinem Gedächtnisverlust. Auch sollen Passagen, die in den Filmen nur angedeutet wurden, näher beleuchtet werden.

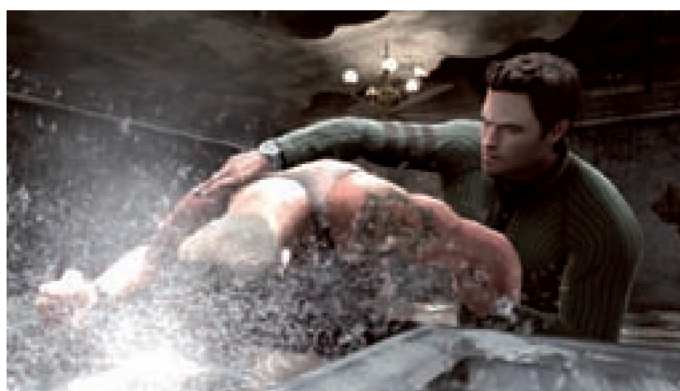
In den gespielten Levels konnten wir feststellen, dass es sämtliche Markenzeichen der Filme in "Das Bourne-Komplott" geschafft haben: rasant geschnittene Martial-Arts-




360 In traditioneller Schulterperspektive ballert sich Jason Bourne durch zahlreiche Schauplätze der Filmtrilogie. Zwischendurch verprügelt Ihr Gegner...



360 ...und rammt diesen Boss in den Stromkasten! "Das Bourne-Komplott" wird ziemlich hart und erscheint deshalb in Deutschland geschnitten.



360 ...und nutzt die Umgebung zu Eurem Vorteil: Mit genügend Adrenalin im Blut bzw. voller Anzeige wascht Ihr diesem Gegner gehörig den Kopf...

Keilereien, flotte Verfolgungsjagden mit einem roten Mini Cooper S und derbe Shootouts aus der Schulterperspektive. Letztere steuern sich im Wesentlichen wie "Gears of War" & Co. Ihr rutscht in Deckung, feuert blind oder schießt gezielt. Die großteils zerstörbare Umgebung nutzt Ihr zu Eurem Vorteil: Verschanzt sich ein Schurke hinter einem Fahrzeug, jagt Ihr es mit gezielten Schüssen hoch – die Explosion erledigt den Rest! Gute Schützen füllen eine dreistufige Adrenalinanzeige, durch die Ihr auf Knopfdruck so genannte 'Takedowns' auslöst: Eine kurze Cut-Scene zeigt Bourne dann beim stylischen Bleiaustausch. Außerdem erspäht Ihr mittels 'Bourne-Instinkt' Gegner auch hinter ihrer Deckung und schaltet sie in Zeitlupe aus.

Neben den Schusswechseln dominieren handfeste Prügeleien das Geschehen: In bester Beat'em-Up-Manier steht Ihr einem oder auch mehreren Schergen gegenüber und bearbeitet sie mit leichten und harten Schlägen, die auf zwei Tasten untergebracht sind. Durch Gedrückthalten entstehen zusätzliche Kombinationsmöglichkeiten, eine weitere Taste dient zum Blocken – das war's! Die Kampfsteuerung wurde bewusst simpel gehalten, um eine breite Masse an Spielern für "Das Bourne-Komplott" begeistern zu können, gestand Emmanuel Valdez, einer der führenden Kreativköpfe aus den High Moon Studios.

Auch im Verlauf der Schlägereien sammelt Ihr Adrenalin, um bis zu drei Widersacher mit spektakulär inszenierten Nahkampf-Moves zu versohlen. Hier geht Bourne deutlich heftiger zur Sache als noch in der Kino-Vorlage. Der Stil des flott geschnittenen Faustballetts wurde aber hervorragend getroffen. Kein Wunder, schließlich entwarf Bruce Lees Busenfreund Jeff Imada die Kämpfe nicht nur für die Filme, sondern auch für das Spiel. Wie der langjährige Stunt-Choreograph im persönlichen Gespräch verriet, handelt es sich bei Bournes Manövern um einen Mix aus dem Kampfsport Filipino Kali und den Lehren Bruce Lees, die wiederum 27 Stile in sich vereinen: Unnötige Bewegungen sind demnach Energieverschwendung, die Effizienz jeder Handlung steht im Vordergrund.

## Ein Mix aus dem Kampfsport Filipino Kali und den Lehren Bruce Lees.



360 Per simplem Knopfdruck legt Bourne spektakuläre Moves hin. Dabei sorgen Kamerafahrten und Schnitte für cineastisches Flair.

Diese Philosophie ist im Spiel allgegenwärtig: Mit etwas Übung blockt Ihr Angriffe nicht einfach ab, sondern hebelt heranstürmende Kontrahenten aus und nutzt ihren Schwung, um sie krachend an die Wand zu schleudern oder in Stromkästen zu wuchten. Was "Enter the Matrix" nicht gelang, schafft "Das Bourne-Komplott": Mit wenigen Tasten zaubert Ihr ebenso brachiale wie rasante Angriffe aus dem Ärmel, obendrein wirkt das Ganze mit seinen schnellen Kameraschnitten sehr




360 Auch zu dritt sehen Bournes Häscher alt aus: Das einfach gehaltene Kampfsystem ermöglicht Euch spektakuläre Nahkampfangriffe.



360 Takedown: Der letzte Widersacher landet krachend im Snack-Automaten. Cooler kann man Schlägereien kaum inszenieren.



360 Da waren's nur noch zwei: Während Bourne einen Angreifer abwehrt, attackiert er gleich den nächsten.

dynamisch. Bourne wirft seine Opfer aus Flugzeugen, hält ihren Kopf unter Wasser oder pfeffert sie gegen Wände. Auch zahlreiche Gegenstände kommen zum Einsatz: Rammt Feinden Kugelschreiber zwischen die Finger oder verdrescht sie mit einem Buch!

Ein paar Dinge gibt's nach dem ausführlichen Probespiel der weiter fortgeschrittenen Xbox-360-Version aber auch zu bemängeln: Während der regelmäßigen Cut-Scenes müsst Ihr immer wieder eingeblendete Tasten drücken. Einige Male gab es dabei Probleme, weil die Buttons so unvermittelt auftauchen, dass Ihr Euch entweder verdrückt oder zu langsam seid. Hier soll später ein akustisches Signal vorwarnen, denn habt Ihr Euch einmal vertan, ist das Spiel zu Ende und Ihr startet beim letzten Checkpoint – unnötig und nervig!

Abgerundet wird Bournes Action-Potpourri durch Verfolgungsjagden, bei denen Ihr beispielsweise durch die Pariser Innenstadt flüchtet. Spielerisch fallen diese Passagen zum Rest etwas ab: Um wirklich zu fordern, ist die Steuerung zu simpel und die Polizei in Eurem Nacken noch zu brav, allein die Quick-Time-Schnipsel sind eine Herausforderung.

**Bourne wirft Gegner aus Flugzeugen, hält ihren Kopf unter Wasser oder pfeffert sie gegen Wände.**

Unterm Strich macht "Das Bourne-Komplott" bereits eine sehr gute Figur, vor allem technisch: Die Grafik ist blitzsauber und schnell, auch die Schatten sind top! Das hohe Tempo der bisherigen Levels könnte sich aber zum Fallstrick entwickeln. Wir befürchten Ermüdungserscheinungen, ehe der Abspann läuft. Zum Glück soll's auch ruhige Passagen geben in diesem Action-Kino zum Selberspielen! *mh*

### INFOS



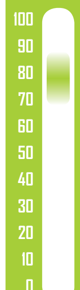
| | |
|---|---|
| **System** | PS3 / 360 |
| **Entwickler** | High Moon Studios, USA |
| **Hersteller** | Vivendi |
| **Genre** | Action |
| **Termin** | Juni |

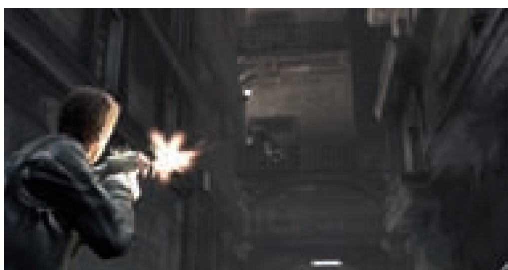
### DAS BOURNE-KOMPLOTT

**Das gefällt uns:**
- » rasant inszeniert
- » sieht super aus
- » spielt sich prima (Xbox-360-Version)

**Daran muss gearbeitet werden:**
- » PS3-Version hinkt hinterher
- » Quick-Time-Events sorgen manchmal für Frust
- » Takedowns etwas zu stark

Jason Bournes erstes Videospiel trifft die Vorlage perfekt: Schnelle Schnitte, fliegende Fäuste und rasante Action halten den Adrenalinspiegel hoch.



360 Coole Lichteffekte und stimmungsvolle Bauten treffen auf zerstörbare Umgebungen – Feuer frei!



360 Takedowns gibt es auch mit Waffen: In stylischen Posen knallt Bourne seine Verfolger ab.

www.maniac.de

# MAN!AC UNRESTRICTED

Volljährige Leser bekommen im Abo unsere ungeschnittene DVD mit zusätzlichem Content.

Diese DVD hat keine Jugendfreigabe.




- 10% Preisvorteil
- VIP-Zugang zur Website
- "unrestricted" Abo-DVD für alle Leser über 18 Jahre

Ich abonniere **MAN!AC** für zunächst 12 Ausgaben zum **Vorzugspreis von 54 Euro**. Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr.
Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich zurück.

- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD
- ☐ MAN!AC Abo inkl. Heft-DVD ohne Jugendfreigabe (SIE MÜSSEN 18 JAHRE ODER ÄLTER SEIN.

**Name, Vorname**

**Straße, Nummer**

**PLZ, Wohnort**

**Email-Adresse**

**Datum, 1. Unterschrift**

**Widerrufgarantie:**
Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, MAN!AC Aboservice, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen.

**2. Unterschrift** (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

**Zahlungsweise bitte ankreuzen**

- ☐ gegen Rechnung
- ☐ bequem per Bankeinzug (nebenan ausfüllen)

**Kreditinstitut**

**BLZ**

**Konto-Nummer**

**In-Time Aboservice**
**MAN!AC ABO**
**Postfach 13 63**

**82034 Deisenhofen**

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

# Civilization Revolution

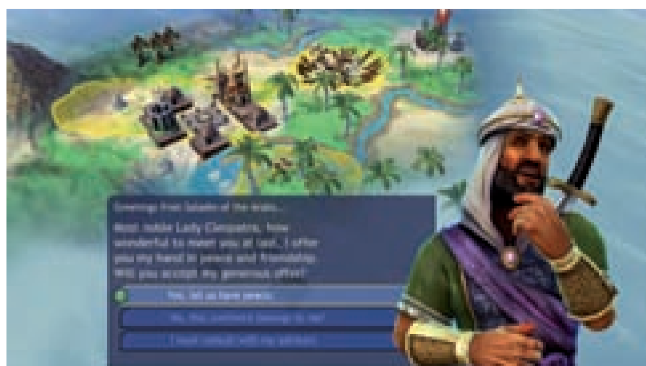




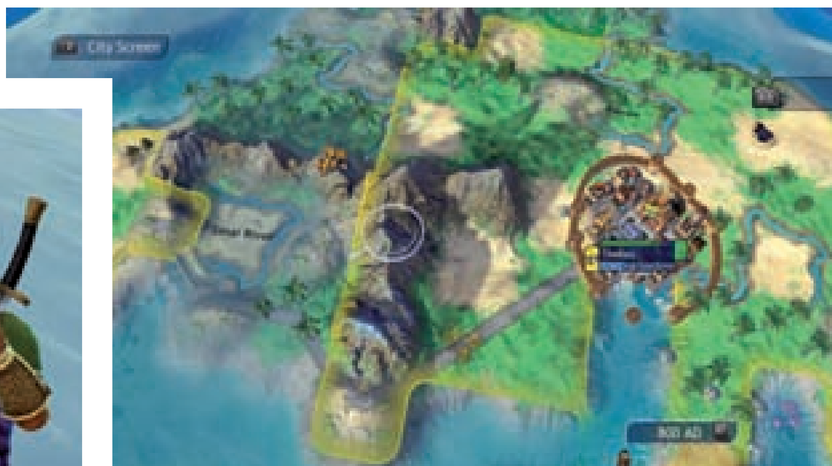
## Das legendäre Strategie-Epos endlich auf Konsole: Wir liefern Euch erste Spieleindrücke.

Strategie und Konsolen: Dieses ungleiche Paar produzierte bisher nur wenige gelungene Abkömmlinge. Beispiele auf dem Nintendo DS ("Anno", "Advance Wars") und Echtzeitstrategie auf Heimsystemen ("Command & Conquer") bilden die Ausnahme. Im Genre der Rundentaktik sah es auf den großen Konsolen dennoch mau aus. Wie gut, dass sich die Mannen hinter Sid Meier ("Pirates", "Railroad Tycoon") entschlossen haben, einen Konsolenableger der legendären "Civilization"-Reihe zu basteln. Der Name ist Programm: Ihr führt eine Zivilisation von der Antike bis zum Raumfahrtzeitalter.

Den Grundstein legt Ihr 4000 vor Christus mit der Gründung der ersten Siedlung. Schnell beginnen Arbeiter damit, die umliegenden Felder zu bewirtschaften. Die Argrar-Erzeugnisse sind die Lebensgrundlage der Einwohner. Ebenso wichtig ist der Abbau von Ressourcen (von der Holzbearbeitung bis zur Eisenmine), was die Produktion von Bauten, Militär-Einheiten oder Wundern ermöglicht. Stadterweiterungen wie Mauern, Tempel oder Kornspeicher schützen Eure Stadt, machen die Bürger glücklich bzw. helfen bei Hungersnöten. Mit neu geschaffenen Kriegern und Siedlern sichert Ihr die Stadt und erforscht die Umgebung, um den Nebel des Unbekannten zu lüften. Anfangs schränken Barbaren Eure Expansionslust ein. Die Kämpfe gestalten sich jedoch simpel: Schiebt Eure Einheiten auf das Feld der Feinde und der



360 Erstkontakt: Begegnet Ihr einer anderen Zivilisation, handelt Ihr Frieden, Krieg oder Geschäftsbeziehungen aus.



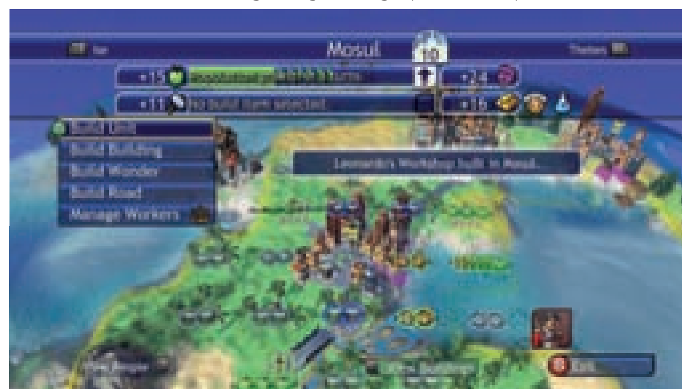
360 Große, einflussreiche Städte erweitern die Grenzen automatisch. So kommt Ihr auch an weiter entfernte Ressourcen heran.




360 Schützt Eure Städte sorgfältig, sonst stehen schnell computergesteuerte und menschliche Gegner vor der Haustür – dank Xbox-Live-Kamera sogar Auge in Auge (oben rechts).



DS Kaum abgespeckt: Die Handheld-Version bietet dieselbe Spielmechanik – nur in 2D-Bitmap-Optik.




360 In der Stadtansicht verwaltet Ihr Eure Arbeiter, baut neue Einheiten, Gebäude, Wunder und Straßen.

Kampf beginnt. Taktiker kommen dennoch nicht zu kurz – blockiert Gegner an strategischen Positionen, sammelt Einheiten zu Armeen und nutzt die Fernkampffähigkeiten Eurer Schleudern oder Artillerie.

Schließlich gründet Ihr weitere Eckpfeiler Eurer Zivilisation – sprich: Städte – und verhelft ihnen zur Blüte, damit Euer Einflussbereich wächst. Früher oder später trefft Ihr auf andere Gesellschaften, die je nach Machthaber aggressiv oder verhalten auftreten. So schließt Ihr Frieden, zieht in einen kräftezehrenden Krieg oder nehmt mittels Karawanen Handelsbeziehungen auf. Diese zusätzliche Einnahmequelle füllt das Staatssäckel, mit dem Ihr Produktionen beschleunigt und die Forschung forciert. Eure Wissenschaftler erfinden gewünschte Techniken wie Töpferei, Alphabet oder Navigation, welche stärkere Einheiten wie Streitwagen oder Panzer und Gebäude (Aquädukt, Bank etc.) ermöglichen. Am Ende kann Euch die Forschung zum Sieg führen, sobald Ihr ein Raumschiff in Richtung Alpha Centauri schickt und dort einen Planeten besiedelt. Andere Siegbedingungen wie die Vernichtung aller Zivilisationen kommen kriegerischen Artgenossen entgegen. Doch auch mit kulturell hochentwickelten Metropolen lassen sich die zwei bis vier Stunden dauernden Spielpartien entscheiden. Die Matches fallen höchst unterschiedlich aus: Je nach ausgewähltem Volk besitzt Ihr einzigartige Fähigkeiten wie die Instant-Heilung oder kriegslüsterne Untertanen. Zusätzlich beeinflusst Ihr mittels Religion und Staatsform die Ausrichtung Eures Imperiums. Während die Untertanen in der Monarchie etwas arbeitsfaul sind, verhindert das produktive Volk in einer Demokratie willkürliche Angriffskriege.

**Mit Kriegern und Siedlern sichert Ihr die Stadt und erforscht die Umgebung.**

Löblich: In "Civilization Revolution" wird online groß geschrieben. So dürfen bis zu vier Spieler gegeneinander oder im Team ran. Trotz der Einteilung in Spielzüge kam es bei unseren Testpartien im Multiplayer-Modus kaum zu langatmigen Pausen. Auch die Steuerung mit dem Pad geht nach kurzer Eingewöhnung intuitiv von der Hand. Mehr noch: Das vom PC bekannte "Nur noch eine Runde, dann hör ich auf"-Gefühl stellt sich schnell ein. Im Vergleich zur Vorlage wurden einige Details entfernt, die Karte verkleinert und die Spiellänge verkürzt – aber genau das hat dem Titel gut getan. Kenner finden sich schnell zurecht, Neulingen wird der Einstieg erleichtert. Tutorials und Berater vermitteln die typische Spielmechanik und verraten allerlei Details. Der comichafte Grafikstil zieht sich dabei durchs ganze Spiel – von nett animierten Arbeitern bis hin zu putzig impulsiven Generälen.

Zunächst dürfen sich PS3- und Xbox-360-Strategen aufs Frühjahr freuen. Die Wii-Version wurde leider auf die lange Bank geschoben – wir hoffen auf einen Release im Herbst. Auf dem Nintendo DS war dagegen eine erste Version bereits spielbar. Unser Eindruck: Sieht aus wie ein altes "Civilization" mit 2D-Optik, spielt sich wie "Revolution" auf den großen Konsolenbrüdern und hat das Potenzial für einen mobilen Strategiehit. *ts*

### INFOS

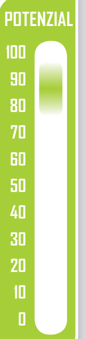
| | |
|---|---|
| **System** | PS3 / 360 / Wii / DS |
| **Entwickler** | Firaxis, USA |
| **Hersteller** | Take 2 |
| **Genre** | Strategie |
| **Termin** | 2. Quartal |

### CIVILIZATION REVOLUTION

**Das gefällt uns:**
- » süchtig machendes und zeitloses Spielprinzip
- » sympathischer Grafikstil
- » problemlose Online-Anbindung
- » einfach zu bedienende Pad-Steuerung

**Daran muss gearbeitet werden:**
- » kleinere Ruckeleien stören, wenn auch nur gering

Das komplexe Rundenstrategie-Epos verspricht dank eingängiger Spielmechanik und simpler Bedienung fesselnde Unterhaltung über Wochen hinweg.



# Boom Blox

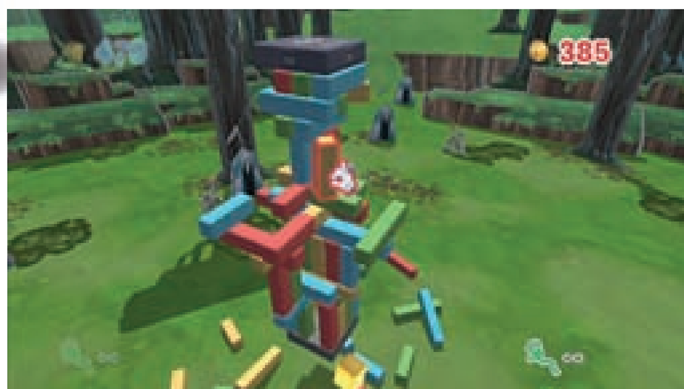



## Block-Buster für den Wii: MAN!AC wirft die ersten Steine in der EA/Spielberg-Kooperation.

Als Steven Spielberg und Electronic Arts auf der E3 2007 die gemeinsame Entwicklung eines Spiels bekannt gaben, waren die Erwartungen hoch. Schließlich bürgen die Filme des Regisseurs für erstklassige Unterhaltung. Ernüchterung folgte diesen Februar: Spielberg-untypisch sollte für den Wii ein familienfreundliches Klötzchen-Puzzle erscheinen. Wir haben die Steine-Schubserei gespielt und können Entwarnung geben: "Boom Blox" wird ein innovativer und süchtig machender Klotz-Knobler!

Das Spielprinzip ist simpel gehalten, bietet aber viel Tiefgang: Sämtliche Puzzles setzten sich aus wenigen Basis-Blockarten zusammen, die verschiedenen Aufgabenstellungen ('Sammle alle Edelsteine' oder 'Zerstöre die Festung der Affen') löst Ihr mit nur ein paar Grundmanövern (siehe Kasten). Hierbei macht sich die exzellente Steuerung bemerkbar: Die Abfrage des Wii-Controllers ist meistens einwandfrei. Wollt Ihr zum Beispiel einen Ball auf einen Haufen Edelsteine werfen, bewegt Ihr das Fadenkreuz mit der Wiimote zum gewünschten Ziel und drückt die A-Taste. Das Kreuz wird nun fixiert und Ihr könnt werfen: Holt mit der Fernbedienung Schwung, führt eine Wurfbewegung aus und lasst den Knopf dann los, schon flitzt der Ball auf sein Ziel zu. Auch die Stärke Eures Wurfes wird erfreulich korrekt erkannt. Das ist aber auch notwendig, denn mal müsst Ihr mit aller Kraft einen dicken Brocken umhauen, ein anderes Mal wollt Ihr ein Steinchen nur touchieren. Nur das Greifwerkzeug zeigte sich manchmal unkooperativ: Angehobene Steine hängen unkontrolliert an einer Art Gummiseil und machen

**"Boom Blox" wird ein innovativer und süchtig machender Klotz-Knobler!**

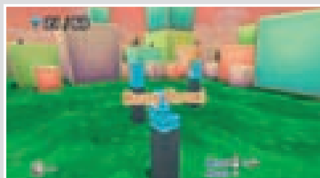


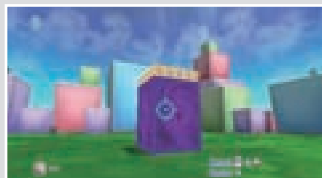

Wii **Jetzt ganz vorsichtig: Zieht Ihr den Stein zu hektisch aus dem Turm, stürzt dieser zusammen und Ihr habt die Partie verloren.**

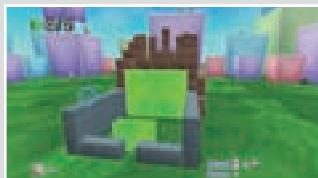
### DER "BOOM BLOX"-WERKZEUGKASTEN

**Das Tutorial im Spiel macht Euch mit den Grundregeln von "Boom Blox" vertraut, die wir Euch hier näher vorstellen: Die meiste Zeit werft Ihr verschiedene Bälle auf die Bauten und reißt sie damit ein. Die Wurfgeschosse unterscheiden sich vor allem in puncto Durchschlagskraft. Mit ihnen lasst Ihr auch 'Vanishing'-Blocks beim Treffen verschwinden oder verbindet durch gezielte Würfe zwei Chemie-Elemente: Berühren die sich, kommt es zur Explosion! Die Bomben-Blöcke gehen bei großer Erschütterung in die Luft – also auch, wenn im Zuge einer Kettenreaktion etwas auf sie drauf fällt. Mit dem Greifwerkzeug fasst Ihr Blöcke direkt an und entfernt sie vorsichtig aus den Bauten oder werft mit ihnen andere Klötzchen um. In einigen Levels wird die Wiimote sogar zur Lightgun: Ballert auf bestimmte Objekte, um Puzzles zu lösen oder Euer Punkte-Konto nach oben schnellen zu lassen! Spätere Levels zeichnet vor allem die Kombination dieser Elemente aus. Ihr habt immer nur eine Interaktionsmöglichkeit und müsst herausfinden, wie Ihr diese am effektivsten nutzt.**



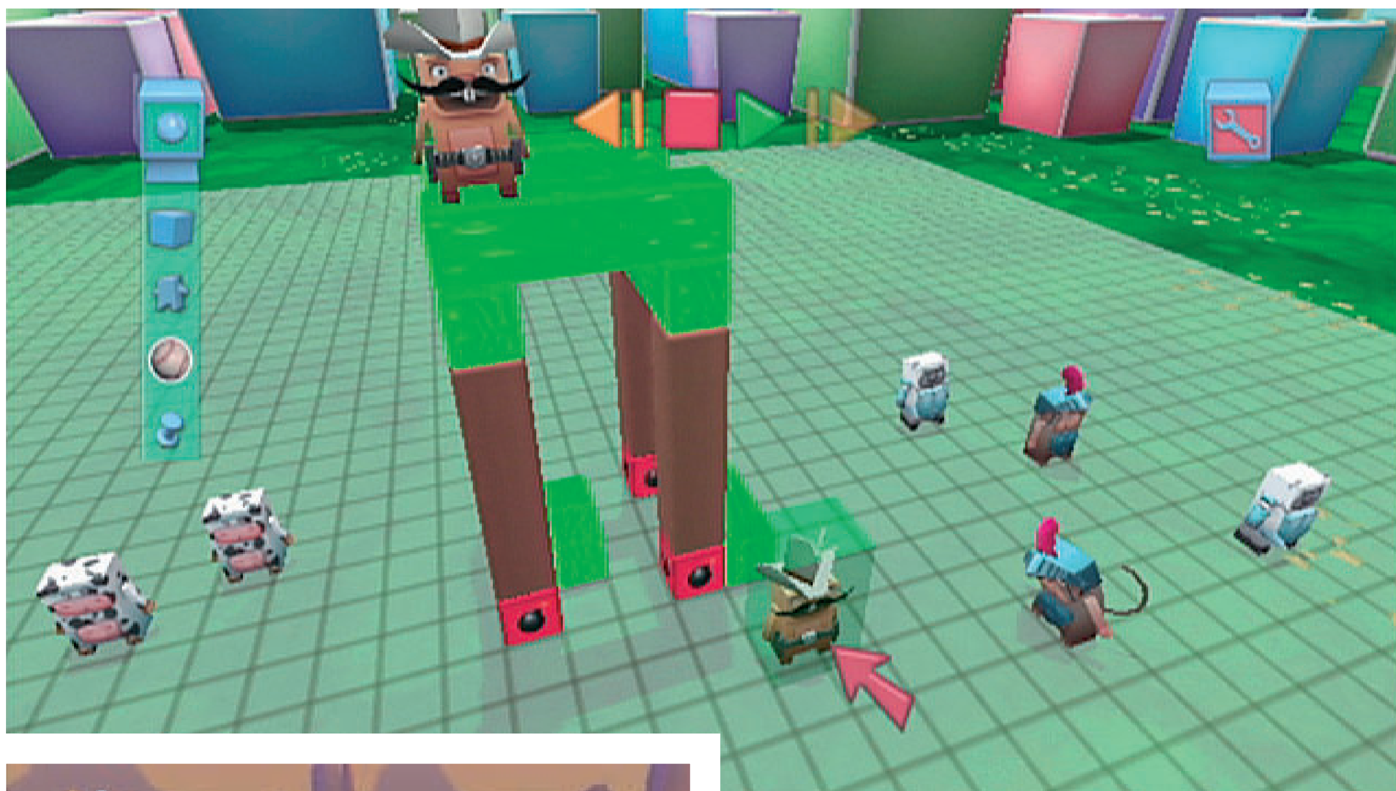








Mit dem meistens zum Einsatz kommenden Baseball-Wurf (links) lasst Ihr die violetten 'Vanishing'-Blöcke verschwinden. Führt Ihr zwei grüne Chemie-Elemente zusammen, lassen die es krachen. Die sprengkräftigen Bomben (rechtes Bild) sind in vielen Puzzles gut versteckt. Mit dem Greifwerkzeug (rechts oben) geht Ihr auf Tuchfühlung mit den Steinen.



Wii Mit dem leicht bedienbaren Level-Editor erstellt Ihr eigene Puzzles: Platziert Steine, Dekoration und Charaktere nach Eurem Geschmack.




Wii Helft dem Biber beim Gold-Abbau: Platziert die Sprengladungen strategisch und lasst den Turm mit nur einem gezielten Gewehrschuss in die Luft gehen.

nicht immer, was sie sollen. Die Physik-Engine ist uns trotzdem positiv aufgefallen. Die Steine verhalten sich stets korrekt – nur fallen sie etwas langsam.

Egal ob Ihr die vielen Aufgaben im Puzzle-Modus ausknobelt, oder im witzigen, mit Zwischensequenzen präsentierten Story-Modus rumtüftelt: An den variantenreichen Rätseln habt Ihr ein ums andere Mal schwer zu knabbern. Bei den Lösungen ist die Logik Euer bester Freund: Mal müsst Ihr mit einer Wippe Bomben nach oben befördern, um sie in luftiger Höhe zur Explosion zur bringen, ein anderes Mal mit einer explosiven Kettenreaktion Türme einreißen oder einem der süß-bekloppten Blox-Charaktere beim Durchqueren eines Levels helfen. Sind viele Puzzles auf den ersten Blick erfasst, müsst Ihr bei anderen schon genauer hinsehen, um auf die Lösung zu kommen. Habt Ihr z.B. nur einen einzigen Ballwurf zur Verfügung, um eine komplette Konstruktion zu Fall zu bringen, müsst Ihr erstmal den Schwachpunkt finden. Dank der einfachen Kamera-Steuerung ist das kein Problem: Dreht und zoomt sie mit Nunchuk und Remote, bis Ihr versteckte Blöcke ausfindig gemacht habt.

Damit auch die ganze Familie ran kann, gibt es reichlich Mehrspieler-Modi. Schießt mit bis zu vier Spielern um die Wette Blöcke ab oder messt Euch in "Jenga"-ähnlichen Minispielen: Zieht abwechselnd Blöcke einer bestimmten Farbe aus einem wackeligen Turm. Derjenige, der den Einsturz verursacht, hat verloren. Alternativ grübelt Ihr im Koop-Modus gemeinsam.

Damit aber nicht genug: Spielberg will Euch auch kreativ fordern: Über den einfach zu bedienenden Editor baut Ihr schnell eigene Puzzles. Im Verlauf des Spiels schaltet Ihr hierfür immer mehr Inventar frei, das Ihr dann in Eure Levels einbauen könnt. Über Wiiconnect-24 könnt Ihr die Kreationen dann Euren Freunden präsentieren.

Grafisch reißen die "Boom Blox" zwar keine Bäume aus, aber das Design der Figuren und der Blox-Welt ist stilsicher und stimmig. Die Quader-Kerlchen sind liebevoll designt und die Themen der Levels (Urwald, Mittelalter oder wilder Westen) witzig umgesetzt. Der Biber mit Schnurrbart und Cowboy-Hut ist unser Favorit! *jk*



## INFOS

| | |
|---|---|
| **System** | Wii |
| **Entwickler** | Electronic Arts, USA |
| **Hersteller** | Electronic Arts |
| **Genre** | Action-Puzzle |
| **Termin** | 8. Mai 2008 |

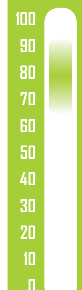
## BOOM BLOX

**Das gefällt uns:**
- » innovative Idee
- » witziges Design
- » gewaltfreie Action
- » gute Physik

**Daran muss gearbeitet werden:**
- » Greifwerkzeug nicht genau genug zu kontrollieren
- » Aufgaben im Story-Modus wiederholen sich oft

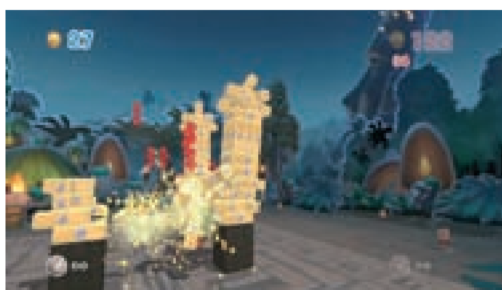
Ein wahrhaftiger Block-Buster: Spielbergs Spieleinstand verspricht ein Riesenspaß für Groß und Klein zu werden. Lasst die Klötzchen fliegen!

POTENZIAL






Wii Im Splitscreen ballert Ihr zu zweit um wertvolle Punkte. Schnappt Eurem Gegner die Klötzchen weg!



Wii Versucht, möglichst viele Steine mit Eurem Zug umzuwerfen und schenkt Euren Mitspielern nichts.

# Warhammer Battle March



360 "Für Imperator Karl Franz und das Reich der Menschen!" Imperiale Musketenschützen und Staatstruppen rücken in Keilformation vor.



360 Waaagh! Schwer gerüstete Orks bewachen eine Schädelhöhle. Schön zu sehen: Kein Schwarzork gleicht dem anderen.

## Im Frühjahr bläst Euch Koch Media den Marsch: Der Strategie-Hammer kommt für Xbox 360.

Manchmal sehen wir sie beim Einkaufsbummel im Rollenspielshop: Mysteriös murmelnde Männer stehen um Kunstrasentische, schieben mit grimmiger Miene bunte Miniaturen über die Modellbauwiese und würfeln wie besessen. Diese faszinierenden Wesen sind "Warhammer"-Fans. Das kultige Tabletop-Spiel des britischen Herstellers Games Workshop begeistert seit nunmehr 25 Jahren sammelwütige wie detailsüchtige Strategen. Die Hintergrundgeschichte der Fantasy-Variante von "Warhammer" liest sich wie Tolkien im Testosteronrausch und lieferte gerüchteweise sogar das Vorbild für Blizzards berühmte "Warcraft"-Reihe. Keine Überraschung also, dass die kriegsversehrte Märchenwelt bereits mehrmals zum Inhalt strategischer Videospiele wurde. Neben den Handheld-Versionen des SciFi-Ablegers "Warhammer 40.000: Squad Command" (Test in MAN!AC 01/08) machte in letzter Zeit vor allem "Warhammer: Mark of Chaos" nebst der Erweiterung "Battle March" den Modellkrieg auf PCs spielbar.

**Orks & Goblins stapfen in Massen über den Polygon-Kunstrasen.**

Noch in diesem Juni bringt Koch Media das gesamte Material der letztgenannten Umsetzung unter dem Namen "Warhammer: Battle March" auf die Xbox 360. Imperiale oder Chaos-Armeen, Hoch- und Dunkelelfen sowie die Rattenschwärme der Skaven und die Streitmächte der Orks & Goblins stapfen in Massen über den Polygon-Kunstrasen hochfantastischer Schlachtfelder und erwecken die rundenweise ablaufende Vorlage in Echtzeit zum Leben. Wie beim realen Hobby dürft Ihr jeden Soldaten per Editor individualisieren. Ein Feature, das bei den angekündigten Xbox Live-Matches für vier Spieler zur Geltung kommen wird.

Weiteres Augenmerk der Entwickler liegt auf der reibungslosen Pad-Kontrolle Eures Heereszuges. Dank frei drehbarer Analogstick-Kamera, Schnellwahl-Tasten für die einzelnen Truppenteile und einer intuitiv zugänglichen Formations-Automatik geht das Komfort-Konzept bei den von uns angespielten Karten auf. Neben der Kampagne des Imperiums und des Chaos wartet eine exklusive Episode der Orks & Goblins auf Xbox-360-Strategen. *mw*

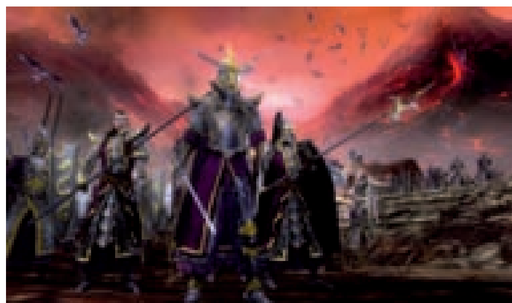
### INFOS

| | |
|---|---|
| System | 360 |
| Entwickler | Black Hole Entertainment, Ungarn |
| Hersteller | Koch Media |
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Termin | 1. Quartal |

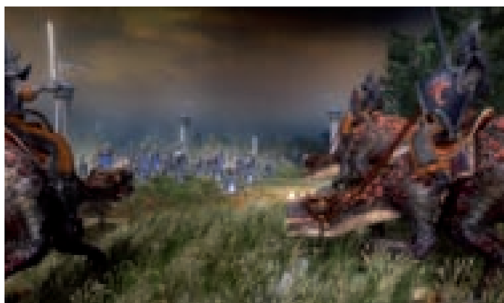
### WARHAMMER: BATTLE MARCH

Nicht nur für Fans der Tabletop-Vorlage: Die tadellose Steuerung der detaillierten Truppen macht Hoffnung auf heiße Fantasy-Schlachten.

POTENZIAL
Einschätzung nicht möglich



360 Die Schwarze Garde der Dunkelelfen ist auf dem Vormarsch, Harpyien flattern in der Luft.



360 Wo bitte geht's zur Front? Dunkelelfische Echsenritter erwarten die Speerspitze der Hochelfen-Armee.

# SPIELE-TEST




## Screenshot des Monats

**INFOS**

| | |
|---|---|
| System | Fachpresse |
| Entwickler | MAN!AC Team, Deutschland |
| Hersteller | Cybermedia Verlag GmbH |
| Genre | Videospiel-Magazin |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 16 Jahren |
| Spieler | 1 |

**FAZIT**

Das einzig wahre Multiformat-Magazin mit DVD: Seit 1993 steht MAN!AC für Videospiele ohne Kompromisse.

In dieser Box findet Ihr die wichtigsten Informationen zum Spiel im Überblick. Wer Details wie 'Bietet Titel XYZ Surround-Unterstützung?' oder 'Wie sieht das Next-Gen-Spiel auf einer betagten 4:3-Glotze aus?' wissen will, findet im Anschluss an den Test-Teil eine umfangreiche Tabelle mit allen relevanten Daten.



PS3 Im Splitscreen-Modus glänzt "Rainbow Six Vegas 2" mit knackscharfen Texturen – ein Hoch auf Ubisofts Aprilscherz!

## So werten wir:

Testen wir ein Spiel für mehrere Konsolen, dann erfahrt Ihr unter dem Punkt "Systemvergleich" zum einen die wesentlichen Unterschiede der besprochenen Fassungen. Zum anderen sagen wir Euch, auf welchem System der Titel am empfehlenswertesten ist.

Auf einer Zehn-Punkte-Skala bewerten wir die Qualität des Singleplayer-Modus. Kurz: Wie viel Spaß macht ein Spiel alleine?

Die Bewertung des Mehrspieler-Modus erfolgt ebenfalls mit einer Zehn-Punkte-Skala. Ob Splitscreen-Deathmatch, Online-Koop-Modus oder abwechselndes An-der-Reihe-Sein bei einem Party-Spiel – alle Aspekte des gemeinsamen Daddelns fließen mit ein.

**MAN!AC**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» inklusive DVD mit meist über 120 Minuten Spielevideos
» im Abo auch mit 'ab 18'-DVD erhältlich
» kostet schmale 4,99 Euro

| SYSTEM | |
|---|---|
| Singleplayer | 10 von 10 |
| Multiplayer | 9 von 10 |
| Grafik | 10 von 10 |
| Sound | 6 von 10 |

SPIELSPASS 99 von 100

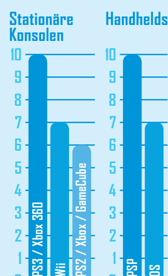
Fakten, Fakten, Fakten: An dieser Stelle versorgen wir Euch mit Infos zum Spiel. Die Bandbreite reicht von Angaben zu Level- und Fahrzeuganzahl bis hin zu geschnittenen deutschen Versionen und einem Systemvergleich.

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Leveldesign, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir den MAN!AC-Hit. Titel, die diese Hürde nicht nehmen, aber im Mehrspieler-Modus herausragen, erhalten den MAN!AC-Multiplayer-Hit. 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch, wir vergleichen vielmehr mit Konkurrenztiteln.

Künstlerische Gestaltung und technische Umsetzung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Dabei ordnen wir alle stationären Konsolen auf einer 10er-Skala ein, was eine geräteübergreifende Einstufung ermöglicht. Aufgrund der unterschiedlichen Leistungsfähigkeit enden die Grafikwertungen von PS2, Xbox und GameCube bei maximal sechs Punkten (6 von 6). Wii erhält höchstens – da etwas leistungsfähiger – sieben (7 von 7). PS3 sowie Xbox 360 können die Höchstpunktzahl knacken (10 von 10).

Dank 10er-Skala ist zum einen eine Aussage über alle Konsolen hinweg möglich: Spiel 'X', das auf PS2 sehr gut aussieht und 5 von 6 erhält, zieht im direkten Vergleich mit der Xbox-360-Umsetzung den Kürzeren, die 7 von 10 einsackt. Bei Multisystem-Tests (z.B. PS2, Wii und Xbox 360) seht Ihr so auf einen Blick, auf welchem System das Spiel am besten aussieht. Zum anderen treffen wir eine Aussage über die technische Ausnutzung einer Konsole (5 von 6 reizt ein Gerät mehr aus als 5 von 10).

Die beiden Handheld-Konsolen betrachten wir getrennt von den stationären Geräten, aber ebenfalls auf einer 10er-Skala. Nintendos DS kann aufgrund geringerer Leistungsfähigkeit maximal sieben Zähler (7 von 7) erreichen, Sonys PSP dagegen das Maximum von zehn Punkten (10 von 10).




Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung? Auch hier trennen wir stationäre von tragbaren Konsolen.

# Rainbow Six Vegas 2

**INFOS**

| | |
|---|---|
| **System** | PS3 / 360 |
| **Entwickler** | Ubisoft Montreal, Kanada |
| **Hersteller** | Ubisoft |
| **Genre** | Ego-Shooter |
| **Termin** | April / Mai |
| **USK** | keine Kennzeichnung |
| **Spieler** | 1-16 |

**FAZIT**

Grafisch trister Taktik-Shooter, der spielerisch zwar viele Möglichkeiten bietet, letztendlich aber an Ideenarmut leidet.



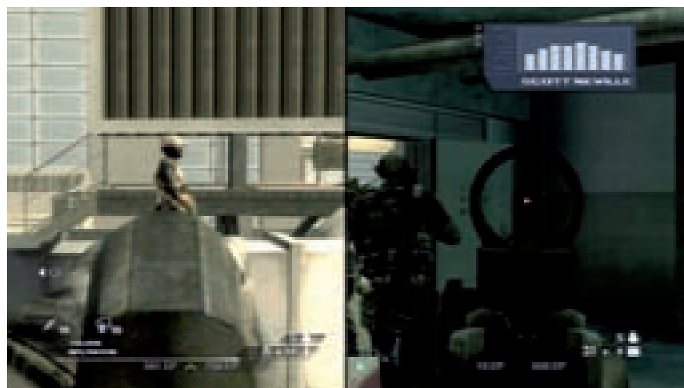

360 Feuert aus der Deckung ohne zu zielen: auf kurze Distanz eine sehr effektive Methode!

Wenn Thomas Leo Clancy jr. Bücher schreibt, dann handeln die in der Regel von pro-amerikanischen Elitesoldaten mit ausgeprägtem Faible für Hightech-Gimmicks und Terrorbekämpfung. 1997 gründete der Erfolgsautor sogar seine eigene Spieleschmiede Red Storm Entertainment, ein Jahr später erschien mit "Operation Rainbow" der Grundstein für die Taktik-Shooter-Reihe "Rainbow Six". Mit "Rainbow Six Vegas 2" feiert die Serie nun ihr zehnjähriges Bestehen. Anstatt die erste "Vegas"-Episode fortzuführen, konzentriert sich das neue Anti-Terror-Werk aus dem Hause Ubisoft auf die Vorgeschichte.

Moment mal: "Geschichte" kann man den Berufsalltag des gesichtslosen Dreiergespanns im Dauereinsatz gegen irgendwelche Terroristen nicht nennen. Der Anführer der Geiselbefreier hört auf den Namen Bishop, ist wahlweise Männlein oder Weiblein und trägt genau die Kleidung und Ausrüstung, die Ihr vor jeder Mission bestimmt. An Vorratsstationen innerhalb der Levels dürft Ihr Euer Arsenal verändern, einige Waffen kosten jedoch neuartige Erfahrungspunkte. Hochwertige Schutzwesten & Co. sind sogar erst ab einem bestimmten Dienstgrad freigeschaltet.

## Werdet zum Ass mit ACES!

Je häufiger Ihr bestimmte Dinge tut, desto höher steigt der Punktezähler im neuen ACES-System. So werden beispielsweise sämtliche Kopftreffer registriert, auch wie häufig Ihr Befehle an die Teamkameraden gebt, wirkt sich positiv auf Euren Status aus. Ehe es zur Beförderung bzw. zum Aufleveln Eurer Kampfeskünste kommt, gilt es zahlreiche Bösewichte auszuschalten, Bomben zu entschärfen und Geiseln zu befreien. Zu diesem Zweck greift "Rainbow Six Vegas 2" auf die bewährte Kombination aus Ego- und Schulterperspektive zurück. Mit gedrückter Schultertaste kauert Euer tapferer Geiselretter hinter hüfthohe Verstecke und lehnt sich an Wände. Nun feuert Ihr entweder blind oben drüber und um Ecken oder Ihr huscht seitlich aus der Deckung, um Gegner über die Schulter anzuvisieren. Je nach Waffe zoomt Ihr näher ans Ziel heran und bestaunt das viele Blut, das getroffene Feinde verlieren. Die roten Fontänen passen stilistisch überhaupt nicht ins Spiel, immerhin bekommt Ihr damit aber eine eindeutige Trefferrückmeldung im ansonsten farbarm-tristen Level-Einerlei. Bei der Gestaltung der Abschnitte haben sich die Entwickler leider nicht mit Ruhm bekleckert: Ihr durchquert zusammen mit dem KI-Duett genretypische Lagerhallen und Bürokomplexe, gelegentliche Déjà-vus inklusive. Zudem sieht "Rainbow Six Vegas 2" dank detailarmer Texturen und einer generell verwaschen wirkenden Optik recht unspektakulär aus. Spielerisch macht der Taktik-Shooter aber einiges wett: Vor allem das bereits erwähnte Deckungssystem stünde auch anderen Ego-Spektakeln gut zu Gesicht. Euer Erfolg steht und fällt in späteren Missionen mit dem überlegten Einsatz von Ausrüstung und Team: Habt Ihr die komplexe Tastenbelegung nach einiger Zeit verinnerlicht,



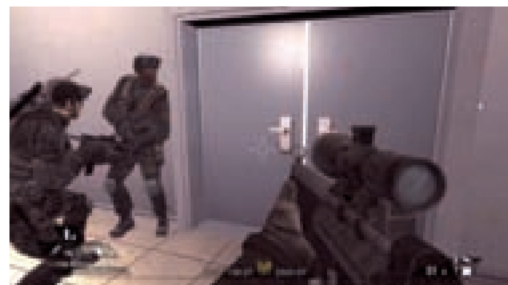
PS3 Der Koop-Modus erlaubt nur noch zwei Spielern, gleichzeitig auf Terroristenjagd zu gehen. Nur einer kommandiert die beiden KI-Begleiter.

**Michael Herde**

Ich mache keinen Hehl daraus: Ich halte Ubisofts neuesten Output für ein schnell zusammengeschustertes Machwerk, das mangels signifikanter Örtlichkeiten steril und beliebig wirkt. Identifikationsfiguren gibt es trotz Charakter-Editor nicht, eine interessante Story fehlt auch – typisch Tom Clancy. Spielerisch sorgt "Vegas 2" dennoch für unterhaltsame Stunden. Allerdings nur, wenn Ihr viel Zeit in die überfrachtete Steuerung investiert, die mit Übung prima funktioniert. Schade, dass ich meine Kollegen meist unbeschadet durch den Kugelhagel schicken kann; auch darf ich sie ausschließlich als Pärchen kommandieren. Es ist mir zudem ein Rätsel, weshalb nur noch zwei Spieler im Koop-Modus ran dürfen. Außerdem enttäuscht die mäßige Grafik, die in späteren Levels ruckelt.



360 Riskiert mit der Snake Cam einen Blick durch den Türschlitz: Hier markieren wir ein Ziel für die Kollegen.



360 Per Button-Kommando positioniert Ihr die beiden KI-Kameraden: Stürmt den Raum mit diversen Granaten.



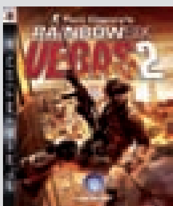

360 Aus sicherer Deckung schickt Ihr Verbündete zu beliebigen Punkten. Optional erteilt Ihr ihnen uneingeschränkte Angriffserlaubnis, ordert Granateinsätze oder pfeifft sie zurück, wenn sie mal wieder im Alleingang feindliche Horden niedermähen. Falls einer fällt, rennt Ihr hin und heilt den Freund.

schickt Ihr Eure Untergebenen per Tastendruck zu beliebigen Punkten, lasst sie an verschlossenen Türen in Position gehen oder befehlt ihnen, Bomben zu entschärfen. Darüber hinaus bestimmt Ihr je nach Situation, ob Eure Gefolgsleute angreifen sollen oder lediglich Beschuss erwidern dürfen. Damit nicht genug: An Türen riskiert Ihr zunächst mit der Snake Cam einen Blick und legt die Reihenfolge fest, in der aufgespürte Feinde erledigt werden sollen. Hierfür finden sich neben Blitz-, Rauch- und Splittergranaten auch C4-Sprengladungen in Eurem Gepäck. Für geräuschloses Eindringen empfiehlt sich die Montage eines Schalldämpfers und das optionale Einzelfeuer – viele Möglichkeiten, mit denen Ihr Euch vertraut machen solltet, denn voreiliges Voranstürmen führt schneller zum Exitus als Ihr "Mist" sagen könnt!

Die gegnerische KI haut leider niemanden vom Hocker, Eure Kollegen überzeugen schon eher, sind dafür aber fast unbesiegbar. Haltet Euch zurück, schickt sie vor und wartet einfach ab. Alleine macht "Rainbow Six Vegas 2" genauso viel Spaß wie mit einem menschlichen Partner.

Richtig gelesen: Der Koop-Modus lässt statt vier nur noch zwei Spieler zu, dafür tretet Ihr auch im Splitscreen-Modus an. Spieler 1 befehligt dann die beiden KI-Kumpels, Spieler 2 läuft einfach mit. *mh*

## DIE DEUTSCHE VERSION




Ungeschnitten ist "Rainbow Six Vegas 2" bei der USK durchgefallen. Nun müssen laut Ubisoft "Modifizierungen bei den 'Erfolgen' und dem ACES-System" vorgenommen werden. Unklar ist bislang, ob Ihr deshalb auf internationale Matches verzichten müsst. Von einer Reduzierung des reichlich vorhandenen Pixelblutes war überraschenderweise nicht die Rede. Unsere Wertung bezieht sich demnach auf die internationale Version. Die Besonderheiten der deutschen Version reichen wir im Online-Test nach.





360 "Rainbow Six Vegas 2" steht für anspruchsvolles Taktik-Geballere mit detailarmen Waffen in spartanisch texturierten, uninspirierten Levels.



### Oliver Schultes

Shooter-Liebhaber mit Faible für komplexe Kontrollen werden "Rainbow Six Vegas 2" schnell ins Herz schließen. Fans von leicht zugänglichen Ego-Ballereien wie "Halo 3" dürften sich dagegen ein ums andere Mal schwarz ärgern: Wer seine nächsten Schritte nicht akribisch plant und die virtuellen Kameraden clever einsetzt, sieht auf höheren Schwierigkeitsstufen in schöner Regelmäßigkeit den "Sie wurden getötet"-Bildschirm. Beißt Euch durch und seht nicht allzu genau hin, denn hübsch ist die Terroristenhatz nicht.

## RAINBOW SIX VEGAS 2

- » bestimmt das Geschlecht Eures Helden
- » Koop-Modus nur noch für zwei Spieler
- » ACES-System: verbessert Eure Fähigkeiten und schaltet Ausrüstung frei
- » wird für Deutschland überarbeitet
- » internationale Version mit dt. Synchro

## SYSTEM-VERGLEICH

Technisch unspektakulär sind beide Versionen. In späteren Levels gibt's auf beiden Konsolen unschöne Ruckeleinlagen. Die PS3-Version lagert zwar Daten auf der Festplatte, lädt aber trotzdem nicht schneller.

| PlayStation 3 | | SPIELSPASS |
|---|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 | 78 von 100 |
| Multiplayer* | 7 von 10 | |
| Grafik | 6 von 10 | |
| Sound | 7 von 10 | |

| Xbox 360 | | SPIELSPASS |
|---|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 | 78 von 100 |
| Multiplayer* | 7 von 10 | |
| Grafik | 6 von 10 | |
| Sound | 7 von 10 | |

* Koop-Modus der internat. Version. Online-Nachtest folgt.

# Everybody's Golf World Tour

## INFOS

| | |
|---|---|
| System | PS3 |
| Entwickler | Claphanz, Japan |
| Hersteller | Sony |
| Genre | Sportspiel |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 0 Jahren |
| Spieler | 1-50 |

## FAZIT

Hübsches und traditionelles Golfspiel, das etwas in Sachen Umfang geizt – trotzdem die ideale "Tiger Woods"-Alternative.



PS3 Das grafische Zusammenspiel aus hübscher Landschaft und japanophilen Charakteren ist erneut gelungen.

Lässt man den Wii außer Acht, war die Auswahl für Next-Gen-Golfer bisher mickrig: Entweder "Tiger Woods PGA Tour" oder gar nichts. Zum Glück hat Sony das Problem erkannt und es verstanden, den ersten PS3-Teil der hauseigenen "Everybody's Golf"-Serie einigermaßen zeitnah in den Westen zu bringen. Wieso 'nur' acht Monate als zeitnah gelten? Die PS2-Vorgänger haben fast zwei Jahre gebraucht (Teil 4) oder blieben uns gleich vorenthalten (Teil 3).

Die Entwickler von Claphanz wurden jedoch von der EA-Sports-Seuche befallen. Deren Symptom: Beim ersten Sprung auf die nächstbessere Hardware schrumpft der Spielinhalt. Für "Everybody's Golf World Tour" bedeutet dies vor allem eine kleinere Kurszahl. Ihr zeigt Euer Können auf sechs 18-Loch-Anlagen – der Vorgänger hatte derer zwölf sowie zusätzliche Minigolf- und Par-3-Plätze zu bieten. Dafür gibt's einen verdienten Rüffel. Doch das Vorhandene überzeugt: Die Architektur aller Kurse ist einfallreich, zudem unterscheiden sich die Umgebungen deutlich, wenn Ihr z.B. in Japan, dem alten Europa oder auf einer Steppe zum Schläger greift.

### Mit Schwung und Spaß

Auch der Herausforderungs-Modus wurde gestrafft. Ihr tretet zu vorgegebenen Runden an, die gelegentlich durch Sonderbedingungen wie z.B. Strafschläge bei Bunkerlandungen variiert werden. Habt Ihr genug Pokale gesammelt, geht's in Duelle mit einem der 15 Charaktere, die Ihr bei einem Sieg freischaltet. Das macht so viel Spaß wie immer, was nicht zuletzt der klassischen Drei-Click-Steuerung zu verdanken ist – modischer Schnickschnack wie Analogschwung bleibt außen vor. Erstmals gibt es eine erweiterte Alternativ-Kontrolle, dahinter verbirgt sich aber in Wirklichkeit nur eine kleine Variation. Ihr drückt weiterhin Knöpfchen, nur braucht Ihr beim Einschätzen der Stärke etwas mehr Augenmaß, weil die nicht über einen Balken, sondern anhand der Schwunganimation visualisiert wird. Also alles (fast) wie immer, was in diesem Fall genau der richtige Weg ist.

Dazu gesellt sich ein Online-Modus, den wir allerdings noch nicht antesten konnten. In Japan hatte der mit einigen obskuren Eigenheiten zu kämpfen – ob diese auch bei uns auftreten, klären wir im Online-Nachtest. Nicht vermeiden lässt sich eine Zwangsinstallation beim ersten Start: Mächtige 4,5 GB Daten werden auf Eure Festplatte geschaufelt – ziemlich viel für ein Golfspiel. *us*

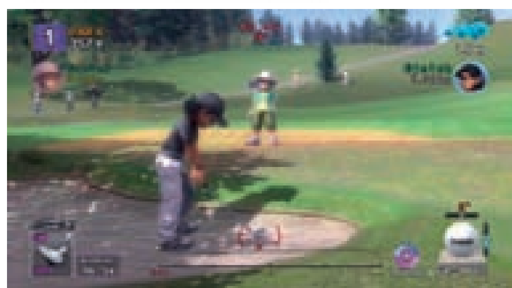


PS3 Bei der erweiterten Steuerung geht es etwas mehr nach Gefühl statt genauer Anzeige – dafür fliegen die Bälle aber weiter.

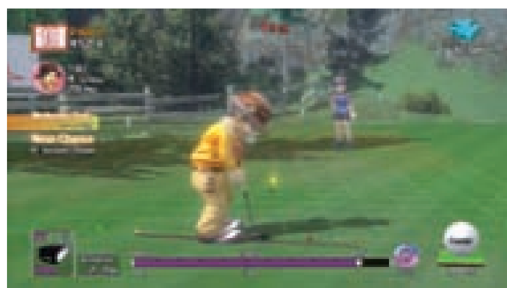


### Ulrich Steppberger

Für ein "Everybody's Golf" lasse ich jedes "Tiger Woods" sausen – klar, dass mich auch "World Tour" reizt. Die klassische Steuerungsart macht heute noch Spaß und den Einstieg leicht. Die neue Variante ist eine intelligente Ergänzung, ohne das Konzept unnötig zu verkomplizieren. Auch die hübsche Grafik mit den knuffigen Charakteren und den liebevoll gestalteten Umgebungen begeistert mich ein weiteres Mal. Nur der eingeschränkte Umfang trübt die Freude etwas, denn da hat der EA-Konkurrent deutlich mehr zu bieten. Trotzdem vergeht einige Zeit, bis Ihr alle Sportler und Plätze freigeschaltet habt. Außerdem steht Quantität nicht zwingend für Qualität, wichtiger ist der Spielspaß – und der stimmt bei "Everybody's Golf World Tour".



PS3 Nette Details: Spielt Ihr ein Duell, ist auch Euer Kontrahent auf dem Platz zu sehen.



PS3 Im Gegensatz zu normalen Schlägen braucht Ihr beim Putten sehr gutes Augenmaß, weil es wenig Hilfen gibt.

## EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

- » 6 Golf-Plätze
- » 15 Sportler und 6 Cadddies
- » klassische Drei-Click-Steuerung sowie leicht modifizierte 'erweiterte' Variante
- » Grafikstil mit Japano-Anime-Charme

PlayStation 3 — SPIELSPASS **83** von 100

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer * | 8 von 10 |
| Grafik | 6 von 10 |
| Sound | 6 von 10 |

* Offline-Wertung. Online-Nachtest folgt.

# Fire Emblem: Radiant Dawn

## INFOS

| | |
|---|---|
| System | Wii |
| Entwickler | Intelligent Systems, Japan |
| Hersteller | Nintendo |
| Genre | Rundentaktik |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 12 Jahren |
| Spieler | 1 |

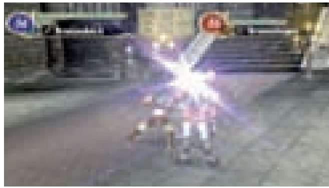
## FAZIT

Optisch verschlafener Rundenkrieg, der spielerisch auf dem Niveau der GBA-Vorgänger dahindümpelt.




Wii Fast geschafft: Während unser grünhaariger Dieb dem gegnerischen Boogenschützen in den Rücken fällt, bereitet sich der Rest auf den Bosskampf vor.

In der komplett übersetzten PAL-Fassung von "Fire Emblem: Radiant Dawn" geht es erwartungsgemäß veraltet zu. Nach einem recht ansehnlichen CG-Intro mit deutschen Stimmen und Untertiteln fällt die Präsentation des klassischen Rundentaktik-Titels auf unteres GameCube-Niveau ab: Ihr bewegt Eure kleine Schar bunthaariger Söldner Zug um Zug durch kantig graue 3D-Areale. Kommt es zum Nah-, Fern- oder Magiekampf, wird in die Kampfansicht umgeschaltet. Hier findet Ihr statt der liebevollen handgezeichneten Animationen der GBA-Ära nur grob modellierte Polygon-Fatzkes, die unbeholfen aufeinander eindreschen. Deaktiviert Ihr die Kampfanimationen, bleibt ein solides Taktikspiel, das wie alle "Fire Emblems" vorher vom klugen Gebrauch des Stein-Schere-Papier-'Waffendreiecks' lebt. Auch sonst bleibt alles beim Alten: Ausrüstungsgegenstände gibt's in Truhen oder besuchten Häusern. Der Tod eines Helden ist permanent und sollte deshalb vermieden werden. Die uninteressante Geschichte rund um ein magiebegabtes Mädel und eine Rebellengruppe wird in spärlich animierten Standbildern erzählt. Gesteuert wird mit quergehaltener Remote, die Bewegungserkennung kommt nicht zum Einsatz. *mw*



Wii Leichtes Spiel: Fernkämpfer verlieren im Nahkampf immer.

## Max Wildgruber

Ich bin eigentlich ein Fan der "Fire Emblem"-Reihe und habe die GBA-Episoden durchgespielt, ohne einen Mann zu opfern. Umso enttäuschter bin ich, dass die Umsetzungen auf Gamecube und Wii einen solch lieblosen Eindruck machen. Dabei müsste Intelligent Systems am erprobten Spielprinzip gar keine großen Änderungen vornehmen, der Teufel steckt in der Präsentation: Die hässliche 3D-Optik zerstört jegliche Atmosphäre und wenn ich die Kampfanimationen abschalte, kann ich genauso gut die alten GBA-Teile spielen!

## FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

» Nahkampfeinheiten greifen wahlweise mit Schwert, Axt oder Speer an
» der Tod von Spielfiguren ist dauerhaft, hier hilft nur ein früherer Spielstand
» Ihr dürft jederzeit speichern, allerdings die laufende Mission nicht abbrechen

### SPIELSPASS

| Wii | |
|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 2 von 7 |
| Sound | 4 von 10 |

**68** von 100

# Pro Evolution Soccer 2008

**INFOS**

**System** PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS
**Entwickler** Konami, Japan
**Hersteller** Konami
**Genre** Sportspiel
**Termin** im Handel
**USK** ab 0 Jahren
**Spieler** 1-2

**FAZIT**
Eine neue Art, Fußball zu spielen: Das Wii-"PES" hat noch mit einigen Schwächen zu kämpfen, ist aber auf dem richtigen Weg.




Wii Satz mit X, das war wohl nix: Im Moment der Ballabgabe ist unser Stürmer im Abseits.

Ich habe es auf der PS2 wirklich versucht – das 'freie Passen' mittels linkem Analogstick-Klick. Dennoch machte der Ball fast nie das, was ich wollte. Also griff ich wieder auf den herkömmlichen X-Tasten-Pass sowie die Dreiecks-Steilvorlage zurück und musste mich mit Ballabgaben zu meinen Mitspielern begnügen – echte Pässe in den freien Raum waren einfach nicht drin.

Bis jetzt: Die Wii-Version von "Pro Evolution Soccer 2008" merzt dieses Manko mit Bravour aus. Ihr zeigt via Fernbedienung auf einen Punkt auf dem Spielfeld, dann genügt ein Knopfdruck auf B und die Pille landet am Bestimmungsort. Drückt Ihr die B-Taste schnell ein zweites Mal, ergibt das einen hohen Pass – perfekt für Flanken. Vor dem Kasten deutet Ihr mit der Remote auf eine Torecke und zieht via Nunchuk-Wackler ab – das klappt ordentlich, fühlt sich jedoch ungewohnt an. Euren eigenen Spieler lenkt Ihr übrigens ganz altmodisch mit dem Analogstick des Nunchuks, wollt Ihr sprinten, müsst Ihr den Laufweg mittels Pointer und A-Taste vorgeben. Klingt etwas kompliziert? Ist es auch, doch es geht noch weiter: In der Defensive sind Eure Möglichkeiten eingeschränkter – anstatt wie gewohnt mit einem Verteidiger Eurer Wahl den ballführenden Spieler anzugreifen, markiert Ihr den gegnerischen Stürmer mittels Zeigefunktion und A-Taste. Der nächstbeste Defensivmann eilt herbei und wartet auf Euren Grätschbefehl (Z-Trigger + Nunchuk-Ruck). Wollt Ihr diese Techniken sowie viele andere (u.a. Abseitsfalle, Doppelpass) erlernen, sind die zahlreichen Tutorial-Lektionen Pflicht.





Wii Komfortabel: Wir packen einen Spieler am Kragen (hier Kaka) und setzen ihn an die Wunschposition. Rechts geben wir den Mitspielern Laufwege vor.

## Üben, Üben, Üben

Ihr solltet nicht enttäuscht sein, wenn Euch das Kontrollschema anfangs überfordert, selbst Profis mit jahrelanger "PES"-Erfahrung brauchen einige Stündchen, um alle Kniffe des Spielsystems auszuloten. Dann aber funktioniert die Offensive vorbildlich – die Mühe lohnt sich also. In der Verteidigung hingegen werdet Ihr kaum das Niveau erreichen, das Ihr von PS2 & Co. kennt – dazu reagieren die Defensivleute einfach zu träge auf Eure Befehle.

Werfen wir einen Blick auf die reichhaltigen Spielmodi: Neben freiem Training, schnellen Matches (für maximal zwei Sportler) und Online-Partien über Nintendos WiFi-Connection wählen Solisten die 'Champions-Road': Dort stibitzt Ihr die Spieler von besiegten Teams und möbelt ein talentloses Trottelteam zur Startruppe auf. Nicht fehlen dürfen die Möglichkeiten, eine Ligasaison zu zocken oder ein Pokalturnier abzuhalten. Nichts Neues gibt es von der Lizenzfront zu vermelden: Aus der Bundesliga sind nur die Bayern dabei, ansonsten wählt Ihr aus einem reichen Pool an Originalteams und lizenzierten Kickern. *ms*



Wii So geht's: Ihr zeigt mit der Remote auf einen Punkt, haltet die B-Taste und schon sprintet ein Kollege hin. Lasst Ihr den Knopf los, kommt der Pass.



**Matthias Schmid**

Ich bin ein großer "PES"-Fan: Seit 2001 habe ich mir jeden Teil geholt, hab auf Turnieren gespielt und unzählige Feierabende mit dem Kollegen Olli verzockt. Seit einigen Monaten jedoch stellte sich dezente Müdigkeit ein, immer seltener wanderte "PES 2008" in meine PS3. Warum? Weil Konami im letzten Jahr einfach zu wenig Neues eingebaut hat. Plötzlich kommt die Wii-Version um die Ecke – und ich bin wieder begeistert. Die radikal neue Steuerung bietet enormen Freiraum beim Spiel nach vorn – endlich kommen meine Pässe genau zum Bestimmungsort. In der Defensive funktioniert das bei Weitem nicht so gut – deshalb wirkt die Wii-Fassung nicht so geschliffen wie die anderen Fassungen. Dennoch verdient Konamis mutiger Point'n'Pass-Kick mein volles Lob – mehr davon bitte!

**PRO EVOLUTION SOCCER 2008**

- nur auf die 'neue Art' spielbar – keine herkömmliche Steuerung
- lediglich 2 Kameraperspektiven
- benötigt lange Einspielzeit
- 25 Tutorial-Einheiten
- Point'n'Shoot-Elfmeterschießen

**Wii** — **SPIELSPASS 83 von 100**

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Mulitiplayer | 8 von 10 |
| Grafik | 5 von 7 |
| Sound | 8 von 10 |

# UEFA EURO 2008

## INFOS

**System** PS2 / PS3 / 360 / PSP
**Entwickler** EA Sports, Kanada
**Hersteller** Electronic Arts
**Genre** Sportspiel
**Termin** 17. April
**USK** ab 0 Jahren
**Spieler** 1-4 (PS2), 1-14 (PS3), 1-8 (360), 1-2 (PSP)

## FAZIT

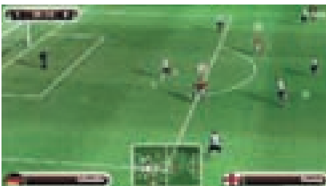
Gewohnt gutes EA-Kickspektakel mit tollen Online-Features auf Xbox 360 und PS3 – die PS2-Fassung zeigt Ermüdungserscheinungen.



PS3 Der 'Be a Pro'-Modus ist ein Hingucker: In dieser Perspektive erlebt Ihr die EM-Spiele noch intensiver.

Mist, diesmal habe ich keine Karte bekommen: Mein Versuch, ein Ticket für eine Live-Partie bei der kommenden EM zu ergattern, schlug fehl. Die hoffnungslos überzeichneten Kontingente waren zu klein – also bleibt mir im Juni nur die Glotze, um die Spiele mitzuerleben. Doch warum warten, wenn EAs offizielles Spiel zum Turnier schon fast zwei Monate vorher in den Handel kommt? Ich schnüre jetzt schon die virtuellen Stollenschuhe, damit Ihr wisst, ob Ihr Euch am 17. April eine der vier Versionen kaufen solltet.

Die Versionen für die Next-Gen-Maschinen versuchen, die Anzahl von nur gut 52 Nationalteams durch eine Vielzahl neuer Spielmodi wettzumachen: In der 'Mannschaftskapitän'-Variante übernehmen bis zu vier menschliche Spieler die Schlüsselathleten eines Teams – einerseits kämpft Ihr gemeinsam für den Sieg, auf der anderen Seite rangelt Ihr um Erfahrungspunkte und die Kapitänsbinde. Online-Zocker stürzen sich in den 'Kampf der Nationen' und fighten mit ihrer Lieblingsnation um wertvolle Punkte. Natürlich könnt Ihr auch die luxuriöse Mittendrin-Ansicht des 'Be a Pro'-Modus genießen oder einfach das EURO-Turnier nachspielen – gegen den Computer oder Spieler aus aller Welt.



PSP Schuss = Tor? Dies gilt für EA-Kicks schon lange nicht mehr.

## Und die anderen?

PS2-Zocker vermissen Online-Duelle, 'Mannschaftskapitän'-Modus und 'Be a Pro'-Variante blieben aber drin. Außerdem dürft Ihr mit dem Digikreuz steuern sowie Frei- und Strafstöße per eleganter 'Kick-Stick'-Kontrolle ausführen. PSP-Bolzer wiederum zocken auf Wunsch online und haben Spaß mit drei Minispielen (Wandschießen, Jonglieren, Quiz) – dafür wurde der 'Be a Pro'-Modus eliminiert. *ms*



PS3 Die Spieler sind gut modelliert, Verwechslungsgefahr mit den realen Vorbildern besteht aber noch nicht – am Beispiel von Cristiano Ronaldo.



**Matthias Schmid**

Wer lange vor der EM schon gegen den virtuellen Lederball treten will, freut sich über ein richtig gutes Fußballspiel. Auf PS3 und Xbox 360 bestaunt Ihr wogende Zuschauermassen und eindrucksvolle Stadien – der vorbildliche Online-Part gleicht das spärliche Mannschaftsaufgebot aus. Besitzt Ihr die jüngste "FIFA"-Ausgabe und kennt den spektakulären 'Be a Pro'-Modus schon, bleibt der Wow-Effekt aus. PS2-Zocker müssen mit einer technisch wie spielerisch schwächeren Version leben.

## UEFA EURO 2008

- » 52 lizenzierte Teams (PS2: 53)
- » neuer 'Mannschaftskapitän'-Modus
- » Standards via 'Kick-Stick' (PS2)
- » England ist trotz Quali-Versagen dabei
- » DS- und Wii-Versionen wird's nicht geben

## SYSTEM-VERGLEICH

Die Präsentation auf PS3 und Xbox 360 fegt die PS2-Optik locker vom Platz – zumal die PS2-Version etliche technische Probleme hat. Die PSP-Fassung wirkt grafisch runder. Das Online-Angebot auf den neuen Konsolen ist beeindruckend.

| | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Xbox 360 | PSP |
|---|---|---|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 |
| Multiplayer | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 | 7 von 10 |
| Grafik | 4 von 6 | 7 von 10 | 7 von 10 | 8 von 10 |
| Sound | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 |
| SPIELSPASS | 78 von 100 | 82 von 100 | 82 von 100 | 79 von 100 |



PS2 Seit geraumer Zeit könnt Ihr in EA-Spielen mit der "PES"-Steuerung zocken – versehentliche Flanken vor dem Tor gibt's nicht mehr. Rechts seht Ihr das 'Kick Stick'-Feature – das garantiert feinfühlige Freistöße und Elfer.

# Dark Sector

**INFOS**

| | |
|---|---|
| **System** | PS3 / 360 |
| **Entwickler** | Digital Extremes, USA |
| **Hersteller** | Koch Media |
| **Genre** | Action |
| **Termin** | 4. April |
| **USK** | keine Kennzeichnung |
| **Spieler** | 1-10 |

**FAZIT**
Scharfe Optik und scharfe Waffen: Optisch imposanter Actionreißer mit cooler Wurfwaffe, aber strunzdummen Feinden.



360 Hayden legt den fetten Robo-Hund mit einem Elektroschock lahm und entert anschließend das Cockpit.

Was hat James Schmalz im Sommer des Jahres 2005 getan? Der Gründer der Spieleschmiede Digital Extremes weilte vermutlich im wohlverdienten Urlaub, schließlich hatte seine Firma im Mai den Ego-Shooter "Pariah" veröffentlicht. Bestimmt fand James auch Zeit zum Zocken, genauer gesagt: zum "Resident Evil 4"-Zocken. Wie sonst wäre er auf die Idee gekommen, "Resident Evil 5" zu programmieren? Gut – aus lizenzrechtlichen Gründen musste der Chefdesigner sein neues Baby "Dark Sector" taufen, spielerisch möchte aber jedes Byte, jede Programmzeile so sein wie das große Vorbild.



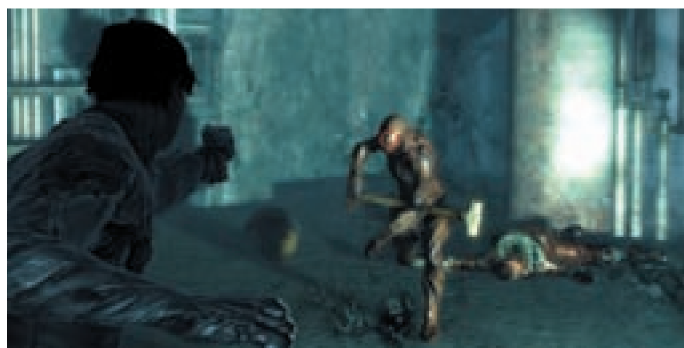


360 Bein ab: Oben seht Ihr das Glaive, unten was es anrichten kann.

## Todesbumerang

Ob das etwas Schlechtes ist? Keineswegs, wenn die Entwickler es verstehen, ein erfolgreiches Spielprinzip mit neuen Ideen, mit frischen Features aufzupeppen. Das ist den Entwicklern definitiv geglückt – das Zauberwort heißt 'Glaive': Held Hayden, dem diese messerscharfe Wurfwaffe nach einer Infektion aus dem rechten Arm sprießt, macht nur allzu gern Gebrauch von seiner Allzweckklinge – Ihr zerfetzt Gegner, hackt Gliedmaßen ab, aktiviert Schalter und überträgt Feuer oder Elektrizität. Praktischerweise kehrt der Todesbringer nach jedem Flug brav zurück – um Munitionsmangel müsst Ihr Euch keine Sorgen machen. Wollt Ihr Gegnerhorden Herr werden oder (für das Glaive) zu weit entfernte Feinde abmurksen, greift zum Schießprügel. Ruft Ihr das Zielvisier auf, wechselt die Kamera zur Second-Person-Ansicht – wie Ihr es aus "Resident Evil 4" gewohnt seid. Da Ihr Knarren Eurer Gegner aufgrund einer Sperre nur wenige Sekunden nutzen könnt, kauft Ihr besser beim Schwarzmarkthändler ein – auch das kennt man aus "Resident Evil 4".

Eingewoben in eine düstere Story rund um Viren, Wissenschaftler, Mutanten und ein heiße Agentin bezwingt Ihr Bossgegner und kämpft Euch durch Friedhöfe, Lagerhallen sowie leerstehende Häuser. Einfache Rätsel löst Ihr ebenfalls via Glaive – aufgrund von Apportierfunktion, Flug in der Ego-Perspektive (auf PS3 mit Sixaxis-Steuerung) und Explodieroption ist das Wurfmesser ein Helfer in allen Lebenslagen. *ms*



360 Der Mann mit dem Hammer: In den Katakomben unter der Stadt attackieren Euch aggressive Infizierte – Panik ist vorprogrammiert.



PS3 Von der PS2-Samurai-Mär "Blood Will Tell" abgeschaut? Der Prolog flimmert Euch in stylischem Schwarz-Weiß-Look entgegen.



**Matthias Schmid**

Wenn ich mich mit zitterndem Trigger-Finger durch zombieverseuchte Labore schleiche und vor dem eigenen Schatten zurückzucke, merke ich, dass "Dark Sector" ziemlich viel richtig macht: angefangen bei der tollen Grafik mit ihren fetten Effekten und scharfen Tapeten bis hin zu bluttriefenden Kämpfen, in denen mein rasiermesserscharfer Freund das Zünglein an der Waage ist. Dennoch rangiert die stets klasse steuerbare Schlachtplatte in einer anderen Spielspaßdimension als "Resident Evil 4". Warum? Weil die Entwickler oftmals schlicht die KI vergessen haben, weil mehr Gegner nicht immer mehr Spielspaß bedeuten und weil innovative Spielelemente rar gesät sind. Dennoch lege ich die derbe Mutantenhatz jedem volljährigen Actionfan ans Herz.

**DARK SECTOR**

- » düstere Third-Person-Action
- » Einsteigen in Kampfroboter möglich
- » Hayden kann zwei Schusswaffen tragen
- » brutale Quick-Time-Finishing-Moves
- » simples Aus-der-Deckung-Feuern
- » Multiplayer-Modi: Infektion & Epidemie

**SYSTEM-VERGLEICH**

Auf beiden Konsolen sieht die HD-Action beeindruckend aus. Mehr als einmal fühlt Ihr Euch in Epics indizierten Xbox-360-Shooter versetzt.

| PlayStation 3 | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |
| **SPIELSPASS** | 81 von 100 |

| Xbox 360 | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |
| **SPIELSPASS** | 81 von 100 |

# Assassin's Creed Altaïr's Chronicles



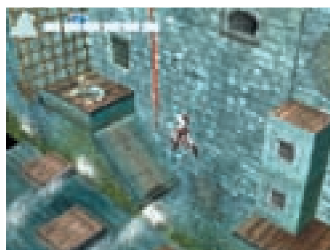
DS Praktisch: Obwohl Altaïr mit dem Rücken zum Abgrund steht, können ihn Gegner nicht herunterschubsen – umgekehrt klappt's aber.

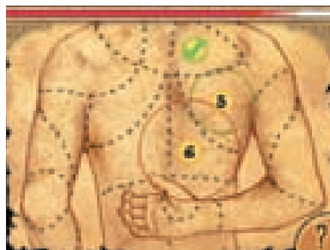
**INFOS**

| | |
|---|---|
| **System** | DS |
| **Entwickler** | Gameloft, Frankreich |
| **Hersteller** | Ubisoft |
| **Genre** | Action-Adventure |
| **Termin** | im Handel |
| **USK** | ab 12 Jahren |
| **Spieler** | 1 |

**FAZIT**

Rennen und Springen – juchhe, Kämpfen –oje. Teils unfertig wirkendes, jedoch motivierendes Assassinenabenteuer in 3D.





DS Ausgefuchste Sprungpassagen erfordern Können (oben), Touchpen-Minispiele eine ruhige Hand (unten).

Mit reichlich Verspätung kommt die DS-Version der Orientmär "Assassin's Creed" in den Handel. Kenner der PS3- oder 360-Version müssen umdenken: Die offene Welt (leider) sowie der stets gleiche Spielablauf in jeder Mission (zum Glück) haben es nicht in die Handheldversion geschafft. Ihr lauft und springt durch recht lineare 3D-Levels und erledigt verschiedenste Aufgaben – durchquert die Abwasserkanäle, schleicht durch ein Lager, erklimmt die Stadtmauer, zerstört Katapulte oder befreit Gefangene. Hin und wieder verhört oder bestiehlt der DS-Altaïr Zielpersonen – dann zückt Ihr den Stylus und meistert zwei unspektakuläre Minispielchen.

Trotz der verschiedene Missionsziele lässt sich der Großteil des Spiels auf zwei Hauptaspekte reduzieren – Kämpfen und Hüpfen: Leider gestalten sich die Auseinandersetzungen mit den Wachen dröge – mit simplem Button-Smashing metzgert Ihr Euch durch das komplette Spiel. Die Jump'n'Run-Passagen hingegen glänzen mit einfallsreicher Levelkonstruktion und fiesen Fallen. *ms*

**Matthias Schmid**

Was für ein Wechselbad der Gefühle! Mal frohlocke ich über tolle Sprungeinlagen und die flüssige Steuerung wenn gerannt und geturnt wird. Mal verfluche ich die oftmals fehlerhafte Kollisionsabfrage und die öden Kämpfe. Das Timing ist problematisch, Extrawaffen wie Armbrust und Bomben für die Katz. Frustresistente DS-Zocker geben dem erwachsenen Abenteuer aber eine Chance.

**ASSASSIN'S CREED ALTAÏR'S CHRONICLES**

- » 12 Welten à 2-4 Levels
- » keine offene Spielwelt
- » Mischung aus Kämpfen & Hüpfen
- » 2 simple Stylus-Minispiele
- » sehr lange Ladezeiten
- » keine Sprachausgabe

**DS**

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 5 von 7 |
| Sound | 6 von 10 |

**SPIELSPASS** 68 von 100

# Sega Superstars Tennis

## INFOS

| | |
|---|---|
| System | PS2/PS3/360/Wii/DS |
| Entwickler | Sumo Digital, England |
| Hersteller | Sega |
| Genre | Sportspiel |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 6 Jahren |
| Spieler | 1-4 |

## FAZIT

Kunterbunter Spaßableger von "Virtua Tennis": nicht ganz so ausgereift, aber mit viel Charme, guter Steuerung und witzigen Ideen.



360 Doppel-Matches gibt's natürlich auch: Dem CPU-Kollegen könnt Ihr grobe Verhaltensmuster vorgeben.

Nach dem Olympia-Duett gehen Sega und Nintendo wieder getrennte Wege, für den nächsten sportlichen Einsatz hat sich die Igel-Firma aber vom Klempner-Verein eine Idee abgeschaut: "Sega Superstars Tennis" verfolgt das gleiche Konzept wie die "Mario Tennis"-Serie. Soll heißen: Statt auf Realismus zu setzen, steht der Spaßaspekt im Mittelpunkt – inklusive ungewöhnlicher Teilnehmer und skurrilen Spezialschlägen. Dass der sportliche Gedanke nicht ins Abseits gerät, dafür sorgen die Entwickler: Sumo Digital zeigten bereits mit "Virtua Tennis 3", dass sie Ahnung von Filzbällen und Schlägern haben.

## Eine starke Truppe

Für das Teilnehmerfeld und die Spielfelder hat sich Sega kräftig im eigenen Archiv bedient und eine ordentliche Mischung abgeliefert: Natürlich stellt die Sonic-Fraktion den größten Anteil, aber auch Athleten aus anderen Titeln geben sich die Ehre. Die Auswahl hält einige originelle Stars zum Freischalten parat, verwundert aber teilweise: Das fiese "Nights"-Gegenstück Reala oder Ulalas Kollegin Pudding hätte wohl niemand vermisst, dafür glänzt die komplette "Virtua Fighter"-Riege durch Abwesenheit.

Neben der Teilnahme in normalen Matches und einem einfachen Arcade-Turnier klappert Ihr im Superstar-Modus thematisch ausgewählte Schauplätze ab, auf denen Partien und Minispiele warten – rund 100 Aufgaben stehen vor Euch, wenn Ihr alles gesehen und freigeschaltet haben wollt. Überraschend gestaltet sich die Steuerung bei den 'normalen' Konsolen: Nur zwei Knöpfe sind belegt und dienen für starke und schwache Schläge. Wer Lobs oder Stoppbälle ausführen will, muss die Buttons in Kombination hintereinander drücken – klingt kompliziert, erweist sich aber schnell als praktikabel. Zweischneidig ist die Kontrolle beim Wii: Schwingen hat jeder bei "Wii Sports" bereits gelernt. Doch die Schlagstärke hängt von der Geschwindigkeit Eurer Bewegung ab, was Irrtümer leichter macht – alternativ spielt Ihr mit Digikreuz und Buttons. Über die Stylus-Steuerung des DS lassen wir schließlich besser Gras wachsen, auch hier ist die traditionelle Kontrolle Trumpf. *us*

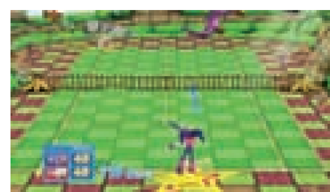


### Ulrich Steppberger

Am Anfang war ich irritiert: Wo sind bei "Sega Superstars Tennis" die Schlagvarianten abgeblieben? Schließlich hätten abgesehen vom Wii alle Controller mehr als genug Knöpfe dafür... Nach kurzer Eingewöhnung gefällt mir die Variante mit den Buttoncombos aber sehr gut, gefühlvolle Stoppbälle klappen wirklich prima. Auch sonst hält der Sportspaß, was er verspricht: witzige Spieler und Courts, die auf allen Systemen hübsch in Szene gesetzt werden, die gelungene Spieldynamik und jede Menge Herausforderungen. Die ersetzen zwar einen ausgewachsenen Karrieremodus wie bei "Virtua Tennis" mitsamt Wertesteigerung nicht ganz, aber für unterhaltsame Runden taugen sie auf jeden Fall. Bunt, friedlich, spaßig – ein Ass von Sega.



DS Die Minispiele bieten teils gewitzte Interpretationen der Vorlagen.



PS2 Die bunten Courts machen ihren Vorbildern alle Ehre.

## SEGA SUPERSTARS TENNIS

- » 10 von Segaspielen inspirierte Courts
- » 16 Maskottchen-Sportler
- » 8 Minispiele
- » Schläge werden durch Kombinationen von 2 Knöpfen ausgeführt (nicht Wii)
- » Onlinematches auf PS3 und Xbox 360

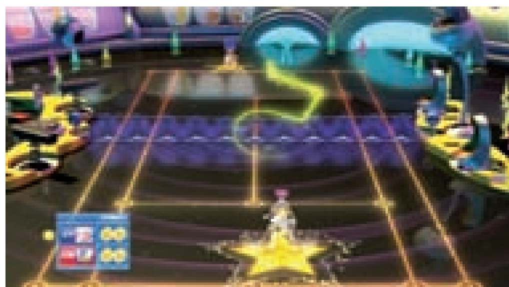
## SYSTEM-VERGLEICH

Technisch machen alle Heimkonsolenfassungen einen guten Eindruck. Auf PS3 und Xbox 360 sieht's am besten aus, die beiden Versionen unterscheiden sich kaum.

| | PlayStation 2 | PlayStation 3 | Xbox 360 | Wii | DS |
|---|---|---|---|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 |
| Multiplayer | 9 von 10 | 9 von 10 | 9 von 10 | 9 von 10 | 9 von 10 |
| Grafik | 5 von 6 | 7 von 10 | 7 von 10 | 5 von 7 | 5 von 7 |
| Sound | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 | 8 von 10 |
| SPIELSPASS | 82 von 100 | 83 von 100 | 83 von 100 | 82 von 100 | 81 von 100 |



Wii Die nahe Alternativ-Perspektive ist dynamischer, Ihr habt aber zugleich weniger Überblick.



PS3 Die schrägen Superschläge sind wirkungsvoll, lassen dem Gegner aber meistens doch eine Abwehrchance.

# Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt

**INFOS**

| | |
|---|---|
| System | Wii |
| Entwickler | Locomotive Games, USA |
| Hersteller | THQ |
| Genre | Action |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 16 Jahren |
| Spieler | 1-2 |

**FAZIT**

Witziger Alien-Feldzug mit drolligen Ideen, die aber (fast) alle schon in den Vorgängern teils besser umgesetzt wurden..

Normalerweise stehen Zocker immer auf der Seite der Menschheit und geben den strahlenden Helden ab, der fiesen Aliens so richtig in den Hintern tritt. Die "Destroy All Humans!"-Serie dreht das Prinzip um – hier spielt Ihr einen Außerirdischen, der ganz im Stil alter SciFi-Schinken auf der Erde für Chaos sorgt. Inzwischen hat es Crypto auf den Wii und in die 70er-Jahre verschlagen, wo er seinem Handwerk wie gewohnt nachgeht. In knapp zwei Dutzend Missionen malträtiert Ihr Mensch und Tier, lasst Gehirne aus Köpfen platzen und zerbröselt ganze Landstriche – jedoch immer mit einer Menge Humor. Neu dazugekommen ist im Rahmen einer Story rund um Fast-Food-Lokale ein mechanisches Maskottchen, das Ihr bei Bedarf als Kampfmech einsetzen könnt – der Simpson'sche Schmalzjunge lässt grüßen. Allerdings sind der Robo und die Untertasse mit der Wii-Steuerung nicht so gut in den Griff zu kriegen, wie man es sich wünscht – Cryptos Bedienung haut besser hin. Letztlich fehlt dem Abenteuer der Pfiff der Vorgänger, die sehr auf Peniswitze fixierte Story ist zudem nicht jedermanns Sache. Für ein paar kurzweilige Stunden (länger dauert der Haupthandlungsstrang nicht) taugt das griesgrämige Alien dennoch. *us*

Wii Mit dem Big-Willy-Mech terrorisiert Ihr die Stadtbevölkerung.

Wii Crypto macht keine Unterschiede: Er kann zwar nur mit Menschen-Gehirnen etwas anfangen, Tiere werden aber genauso gebrutzelt.

**Ulrich Steppberger**

Eigentlich mag ich das respektlose Alien und seine Amokläufe gegen die Menschheit. Aber bei "Big Willy: Entfesselt" springt der Funke nicht so recht über. Das liegt zum einen an der arg zotigen Inszenierung der platten Story, zum anderen an der Ideenarmut. Alles ist wie gehabt, nur der Big-Willy-Mech kommt dazu und nervt wie die Untertasse mit fummeliger Steuerung. Habt Ihr noch nie ein Abenteuer mit Crypto erlebt, ist sein Wii-Abstecher eine spaßige, wenn auch kurze Angelegenheit. Besitzer der Vorgänger brauchen's weniger.

**DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY: ENTFESSELT**

- » 4 weitläufige Umgebungen
- » Big-Willy-Mech als Kampfgerät nutzbar
- » Koop- oder Duell-Modus via Splitscreen
- » Handlung diesmal in den Siebzigern
- » viele Gimmicks freispielbar

**SPIELSPASS**

Wii

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 6 von 10 |
| Multiplayer | 6 von 10 |
| Grafik | 5 von 7 |
| Sound | 7 von 10 |

67 von 100

# Viking: Battle for Asgard

## INFOS

| | |
|---|---|
| System | PS3 / 360 |
| Entwickler | Creative Assembly, England |
| Hersteller | Sega |
| Genre | Action |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 18 Jahren (beantragt) |
| Spieler | 1 |

## FAZIT

Mächtig blutige Wikinger-Action: knackige Metzelei mit Massenschlacht-Einlagen und viel Atmosphäre, aber auch ein paar Macken.



360 Bei den Massenschlachten fällt die Unterscheidung von Freund und Feind schon mal schwer.

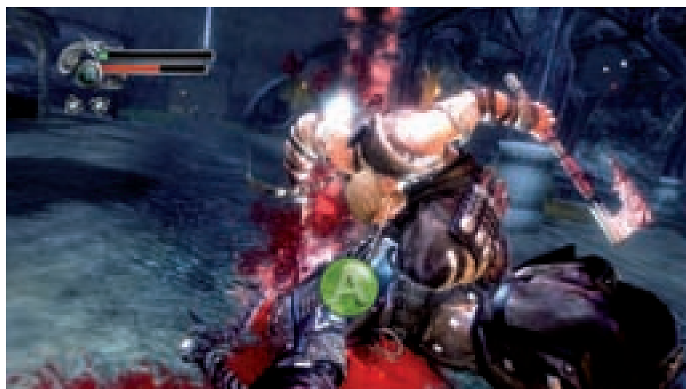
Glück gehabt: Eigentlich löst der Nordmann Skarin in einer Schlacht gegen übermächtige Feinde sein Ticket ins Jenseits. Er wird jedoch wiederbelebt: Die Göttin Freya hat ihn als Retter seines Volks auserkoren. Unsterblich ist der Wikinger nicht (das merkt Ihr im Abenteuer oft genug), er bekommt aber himmlische Hilfsmittel. Eins davon ist das Bisingamen-Amulett – wir neumodischen Menschen würden es 'Radar' nennen –, das Euch den Weg zu Euren Einsätzen zeigt.

Drei große Inseln muss Skarin von Untoten säubern, was er überwiegend im Alleingang macht. Das erinnert teilweise an "Dynasty Warriors", fällt aber deutlich variantenreicher aus: Ihr marschiert nicht immer nur auf Feindestruppen zu und haut um Euch, obwohl das öfters vorkommt. Manchmal müsst Ihr Kletterpartien absolvieren oder Euch durch Ortschaften schleichen, ohne alle Feinde auf Euch aufmerksam zu machen. Das tut der Abwechslung gut, führt aber zu Frustmomenten, wenn etwa die Aufgabenstellung diffus gehalten ist – "Viking" greift Euch dann kaum unter die Arme.

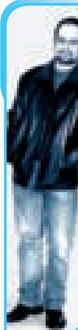
Eins Eurer Hauptziele ist es stets, gefangene Soldaten zu befreien, die sich dann Eurer Armee anschließen. An Schlüsselstellen greift Ihr mit ihnen in Massenschlachten Stützpunkte an und könnt manchmal sogar Drachen beschwören bzw. Luftunterstützung anfordern. Diese imposant inszenierten Getümmel sind angemessen episch, aber auch chaotisch: Übersicht habt Ihr nicht immer, zum Glück räumen die CPU-Kollegen das feindliche Fußvolk so gut auf, dass Ihr Euch meist auf die Hauptgegner konzentrieren könnt.

## Wo gehobelt wird...

Skarin ist ein schlichtes Gemüt und hält nichts von spektakulärem Waffengewirbel, er haut lieber rustikal zu: Neben harten und schnellen Schlägen könnt Ihr nur ein paar rudimentäre Combos und Elementarkräfte erwerben, die Euer Schwert mit Flammen- oder Eismagie versehen. Das heißt nicht, dass Kämpfe deshalb unspektakulär ausfallen. Im Gegenteil: Führt Ihr gegen geschwächte Feinde eine Schlussattacke aus, werden die geköpft, halbiert oder geviertelt – begleitet von mächtigen Blutfontänen. Die bekommen deutsche Zocker auf jeden Fall zu Gesicht, denn "Viking" wird für uns nicht geschnitten – nur war bis Redaktionsschluss nicht klar, ob die USK damit einverstanden ist. Die PS3-Fassung stellt Sega auf jeden Fall in hiesige Läden, Xbox-360-Krieger müssen notfalls zum Eigenimport greifen. *us*

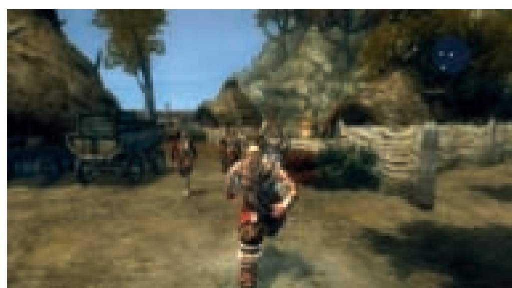


360 Kratos lässt grüßen: Dickere Feindbrocken zerlegt Ihr in kurzen Quick-Time-Sequenzen in kleinere Stücke.

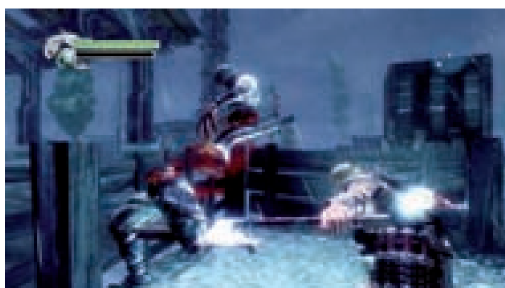


### Ulrich Steppberger

Mit welcher Brachialgewalt Skarin ganze Armeen weggräumt, ist imposant und optisch gelungen in Szene gesetzt. Daran könnten sich artverwandte Langweiler wie "Dynasty Warriors" ruhig ein Beispiel nehmen. Ärgernisse wie eine gelegentlich konfuse Kamera und hampelige Gegner tauchen allerdings auch auf. Das rabiate Schlachten hat mir Spaß gemacht und mich manchmal zum Rasen gebracht: Es nervt, wenn ich mich durch ein feindverseuchtes Dorf kämpfen muss, die Karte aber keine Hilfe beim Finden des richtigen Wegs ist. Oder wenn ein Gegnertrupp auf mich einstürzt und mein Wikinger manchmal nur verwirrt um sich haut. Ansonsten ist "Viking" zwar nicht der ganz große Knaller, aber eine sehr ansehnliche Schlachtplatte.



360 Da wird Molyneux neidisch: Einmal befriedete Dörfer erstrahlen im freundlichen "Fable"-Glanz.



360 Ganz schön blutig: Skarins Finishing Moves fallen meistens sehr drastisch aus.

## VIKING: BATTLE FOR ASGARD

- 3 große Inseln zu befreien
- Schwerpunkt auf Einzelkämpfen mit Massenschlachten als Höhepunkte
- manchmal Schleich- und Hüpfpassagen
- neue Moves und Elementmagie kaufbar
- kompromisslos brutal

Xbox 360

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |

SPIELSPASS 77 von 100

# Worms: Odyssee im Wurmraum

## INFOS

| | |
|---|---|
| System | Wii |
| Entwickler | Team 17, England |
| Hersteller | THQ |
| Genre | Strategie |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 6 Jahren |
| Spieler | 1-4 |

## FAZIT

Als einsteigerfreundlicher Strategiespaß gedacht, leidet der Wurmkrieg vor allem unter der wenig zugänglichen Steuerung.

Neues System, neues Spiel. Oder doch nicht? Auch auf dem Wii hat sich an den Regeln des rundenbasierten Spielprinzips nichts geändert. Wieder besteht Euer Team aus vier Würmern im Comic-Look, die sich vor zufallsgenerierten Hintergründen erbitterte Schlachten mit bis zu drei weiteren Wurmquartetten liefern. Sechs verschiedene Planeten bzw. Grafikstile gibt es diesmal, zudem entwerft Ihr am spärlichen Editor neue Karten.

Wie gehabt, wählt Ihr während eines zeitlich begrenzten Spielzuges Waffen aus dem Inventar. Vom Scharfschützengewehr über die allseits beliebte Bazooka bis zum explodierenden Robo-Schaf und einem Jetpack zum Herumfliegen ist einiges geboten. Unterm Strich fällt das Arsenal aber etwas mager aus. Zwar gibt es neue Atomsprengsätze, die Ihr manuell zündet, die wuchtige Dynamitstange oder die Schrotflinte vermissen wir aber schmerzlich.

Von einem "Worms"-Spiel für Wii erwarte ich eine besonders einsteigerfreundliche Steuerung. Leider hätten Schießen und Werfen kaum umständlicher gelöst werden können. Statt wie bei anderen Versionen eine Taste gedrückt zu halten, um die Stärke Eures Schusses zu bestimmen, geht das hier so: Remote aufrichten, um die Stärke festzulegen. B-Taste drücken, um den Schwung zu fixieren. Dann eine Wurfbewegung nach vorn und die B-Taste loslassen. Haltet Ihr sie gedrückt, dürft Ihr immer wieder prüfen, wohin Euer Geschoss fliegen würde.

(Freischaltbare) Minispiele gibt's natürlich ebenso wie einen netten Solo-Modus. *mh*




Wii In diesem "Worms" bestimmt Ihr nicht nur die Stärke Eures Schusses mit fummeligen Remote-Verrenkungen, sondern auch die Bewegung dieser Rakete.

### Michael Herde

Liegt's an mir oder an den Würmern? Aus dem Thema ist die Luft raus. In geselliger Runde gibt's zwar wieder viel Gelächter, das rührt aber oft daher, dass ich mich erneut selbst gesprengt habe. Warum die Entwickler durch eine ultrakomplizierte Wurfbewegung ersetzen mussten, was auch mit simplem Tastendruck zu lösen wäre, begreife ich nicht. Immerhin funktioniert das prima, wenn man's irgendwann durchschaut hat. Dann bleiben nur das abgespeckte Inventar und die für Profis unfairen, aber einsteigertauglichen Probeschüsse zu bemängeln.

### WORMS: ODYSSEE IM WURMRAUM

- » 6 grafisch wie spielerisch unterschiedliche Planeten
- » schaltet Minispiele im Story-Modus frei
- » Steuerung ausschließlich per Remote
- » Solo-Kampagne mit Abenteuertouch

**Wii** — SPIELSPASS **64** von 100

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 6 von 10 |
| Multiplayer | 7 von 10 |
| Grafik | 4 von 7 |
| Sound | 5 von 10 |

# Universe at War: Angriffsziel Erde

**INFOS**

| | |
|---|---|
| System | 360 |
| Entwickler | Petroglyph, USA |
| Hersteller | Sega |
| Genre | Echtzeit-Strategie |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 16 Jahren |
| Spieler | 1-8 |

**FAZIT**

Echtzeit-strategisches Effektgewitter mit B-Movie-Charme, aber Detailschwächen bei der Grafik und leicht überfordernder Steuerung.

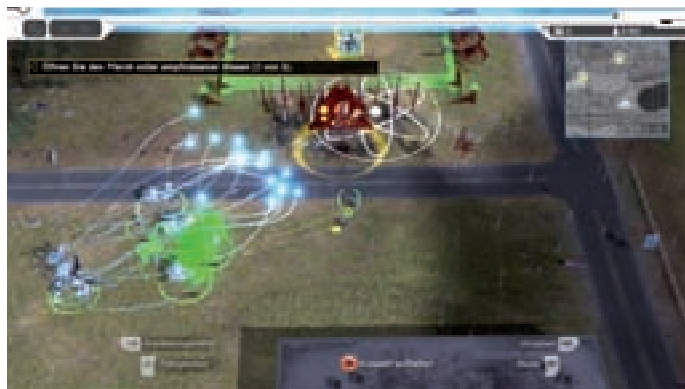


360 Der Untere war meiner! Wenn Euch der Hierarchy-Läufer platt macht, gibt's mehr als blaue Zehen!

Irgendwas muss er an sich haben, unser blauer Planet, dass sich seit Jahrhunderten die mächtigsten außerirdischen Völker regelmäßig auf ihm treffen, um ihren megalomanischen Fehden nachzugehen. Und irgendwas muss auch das eben beschriebene 08/15-Szenario an sich haben, weil es Jahr für Jahr als Story für diverse Action- und Strategiespiele herhalten muss. Im Fall von Segas "Universe at War: Angriffsziel Erde" wird die Aggressor-Rolle von den bösen Aliens der Hierarchy gespielt. Die fallen mit gigantischen Kampfläufern und ohne nachvollziehbare Motivation, dafür aber mit B-Movie-Charme über unseren Lieblingsplaneten her. Die Seite der Verteidiger übernehmen die technoiden Robotertruppen der Novus und mythische Kosmoskrieger genannt Masari. Wir Menschen dürfen im Echtzeit-Strategiespiel gerade mal den Kampfplatz stellen und als Identifikationsfigur im Tutorial die Hierarchy-Untertassen beglotzen.

## Drei vom anderen Stern

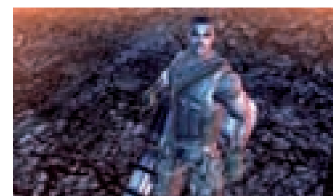
Als spielbare Fraktionen für Solokampagne und Multiplayer-Matches dienen die drei erwähnten Superrassen. Jedes Volk spielt sich ein wenig anders: Die Novus können als elektrische Impulse durch Stromleitungen wandern und buchstäblich blitzschnell vor Ort sein. Die Hierarchy-Rasse setzt auf die bildschirmfüllende Massigkeit ihrer vielseitig konfigurierbaren Kampfläufer, während die Masari zwischen offensivem und defensivem Operationsmodus wechseln. Allen Parteien gemein sind der genretypische Basisaufbau und die oftmals spielentscheidenden Helden-Einheiten. Davon gibt es drei pro Rasse: Novus-Heldin Mirabel sitzt beispielsweise im weißen Mecha Viktor, sendet explosive Glühwürmchen als Sperrfeuer aus oder zerstört einzelne Feindeinheiten mit einem Scharfschützen-Treffer Ihres Riesengewehrs. Solche Spezialfähigkeiten, sowie das Einheitenmanagement und die Bauvorhaben regelt Ihr in flott rotierenden Ringmenüs. Grafisch hat "Universe at War" seinen Höhepunkt, wenn der Bildschirm voll von Einheiten und Explosionen zu bersten droht. Zoomt Ihr näher ran, fallen jedoch Polygonarmut bei einzelnen Einheiten und im Kleinen ablaufende Clipping-Orgien auf. *mw*



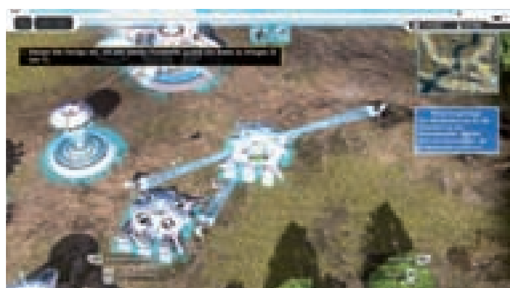
360 Die letzten Glühwürmchen: Novus-Heldin Mirabel kann größere Gebiete mit Ihrer 'Sperrfeuer'-Spezialfähigkeit bestreichen.

**Max Wildgruber**

Stellt Euch vor, "Krieg der Welten" und "Transformers" hätten ein Videospiel-Baby gemacht. Heraus käme "Universe at War"! Wenn ich meine unkompliziert und flott ausgehobene Novus-Armee gegen einen Hierarchy-Kampfläufer führe, kommt Blockbuster-Stimmung auf! Die exquisite Musik tut Ihr übriges zum cineastischen Eindruck, da können auch die mittelprächtigen Sprecher nichts mehr vermasseln. Die Steuerung funktioniert gut, allerdings lassen sich große Armeen nur umständlich verwalten. Manchmal entwickeln automatisch fungierende Einheiten zudem ein unwillkommenes Eigenleben. Die drei Fraktionen spielen sich angenehm unterschiedlich, die Mehrspieler-Balance lässt sich erst in unserem Nachtest bewerten.



360 Benannt nach einem Vietnam-Veteran: General Randal Moore.



360 Energie gleich Materie: Die Novus-Konstrukteure 'beamen' Eure Gebäude in Windeseile herbei.



360 Detailaufnahme vom Schlachtfeld: Ein Hierarchy-'Unmensch' verglüht im Dauerfeuer der Novus-Truppen.

**UNIVERSE AT WAR**

- » 3 Fraktionen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- » 3 besondere Heldeneinheiten pro Fraktion
- » flotter Basisbau und angenehm schnelle Aushebung riesiger Armeen

**SPIELSPASS** 76 von 100

| Xbox 360 | |
|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 |
| Multiplayer * | – |
| Grafik | 7 von 10 |
| Sound | 8 von 10 |

* Multiplayer-Nachtest folgt

# Harvest Moon: Magical Melody

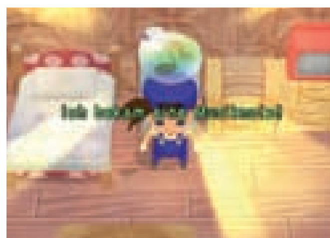
## INFOS

| | |
|---|---|
| System | Wii |
| Entwickler | Natsume, Japan |
| Hersteller | Rising Star |
| Genre | Action-Adventure |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 0 jahren |
| Spieler | 1 |

## FAZIT

Putzige Agrarsimulation mit unzähligen Betätigungsfeldern und einem gewaltfreien Motivationskonzept für Wii-Ökobauern..

Im Wii-Aufguß der in Europa nicht mehr veröffentlichten letzten "Harvest Moon"-Episode für den GameCube habt Ihr als Bauernbub alle Händchen voll zu tun, um Euren kleinen Hof zum ertragreichen Agrarbetrieb auszubauen. Komischerweise seid Ihr in der Wii-Version auf die männliche Spielfigur festgelegt, die ursprünglich enthaltene Bäuerin musste daheim bleiben. Spielerisch hat dies keine Auswirkungen, je nach Lage Eures Hofes verdient Ihr grafisch bieder Euer Geld durch Viehzucht, Ackerbau oder Fischfang. Dabei führt Ihr die Landarbeit wie in einem Action-Adventure aus. Anstelle eines Schwertes schwingt Ihr aber Harke, Gießkanne oder Angelrute. Sämtliche Werkzeuge sind aufrüstbar, eine große Auswahl an Einrichtungsgegenständen und Nutztieren füllt alsbald den Stadel. *mw*



Wii Dank mystischer Rahmenhandlung sammelt Ihr magische Noten..




Wii Die erste selbst angebaute Brotfrucht! Vom damit verdienten Geld könnt Ihr Euch wenig später mehr Land und besseres Werkzeug kaufen.



### Max Wildgruber

Die hier zugrunde liegende GameCube-Episode kommt für mich dem unerreichten SNES-"Harvest Moon" am nächsten. So geht die nach wie vor überraschend tiefgründige Bauernidylle spielerisch auch auf dem Wii in Ordnung. Unangenehm fällt aber das Fehlen der weiblichen Spielfigur und eine komplette Missachtung der technischen Möglichkeiten des Wii auf. Die kindliche Pummelgrafik kann nach heutigen Maßstäben nicht mal mehr Landeier begeistern und die umständliche Steuerung wurde kopflos an Remote und Nunchuk angepasst.

### HARVEST MOON: MAGICAL MELODY

» unvollständige Umsetzung des GameCube-Originals ohne weibliche Spielfigur
» sehr offenes Spielprinzip: Bestellt Euer Land wie Ihr wollt
» ein halbes Dutzend NPCs fungieren als freundliche Hofnachbarn

**Wii** — SPIELSPASS

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 3 von 7 |
| Sound | 4 von 10 |

**72** von 100

# Dragon Quest Monsters: Joker

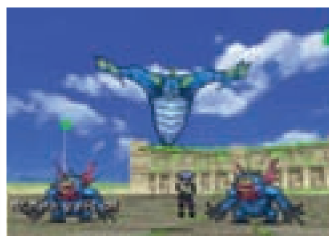
## INFOS

| | |
|---|---|
| System | DS |
| Entwickler | Tose, Japan |
| Hersteller | Square Enix |
| Genre | Rollenspiel |
| Termin | im Handel |
| USK | ab 6 Jahren |
| Spieler | 1-2 |

## FAZIT

Niedliches Monsterzucht-RPG mit motivierendem Kreaturen-Kreuzungs-Feature und Viechern von Designerlegende Toriyama.

Das Grundprinzip von "Dragon Quest Monsters: Joker" ist seit dem ersten Teil der Reihe unverändert: Wie 1999 auf dem Game Boy Color navigiert Ihr einen fidelen Burschen durch eine märchenhafte Comicwelt und geht dem Beruf des Monsterscouts nach. Bis zu drei klassische Urviecher aus dem "Dragon Quest"-Universum dürft Ihr als Haustiere in Eure Party aufnehmen, trainieren und in Rundenkämpfen gegen andere Scouts und Monster von der Leine lassen. Im aktuellen Serienteil werden die von Manga-Legende Akira Toriyama entworfenen Kreaturen und ihre Umwelt erstmals in feinstem 3D dargestellt. Bemerkenswert sind die auf dem DS einzigartige Fernsicht und die natürlich animierten Bewegungen von Wampendrachen, Pseudo-Machos und Maulwurfschelmen. Sieben Inseln mit Tag- und Nachtzyklus inklusive grusliger Dungeons warten auf ihre Erkundung. Im Gegensatz zu den früheren Teilen seht Ihr nicht mehr die gesamte Party hinter Eurem Helden herzuckeln, der weißhaarige Knabe führt seine Biester unsichtbar mit. Dafür dürft Ihr ein Ersatzteam an Monstern ernennen, das einspringt, wenn einer Eurer Schützlinge umgehauen wird. Habt Ihr einen Schützling auf die zehnte Stufe trainiert, könnt Ihr ihn mit anderen Kreaturen kreuzen und so mächtigere Wesen erzeugen. Die komplexen Zuchtregeln bieten viel Raum zum Experimentieren, je drei Talente und ein Ausrüstungs-Slot pro Monster überzeugen auch RPG-Profis. Die formelhafte Hintergrundstory um eine Monster-Meisterschaft und das mystische Monster 'Incarnus' wirkt dagegen sympathisch, aber alibihaft. *mw*



DS Fischt sie Euch alle! Ein maritimer Scout hetzt seine Meute auf Euch.



DS Ein Blick auf die Karte verrät: Diesen Wachroboter könnt Ihr umgehen.



### Max Wildgruber

"Dragon Quest Monsters: Joker" ist für mich das beste DS-Spiel seit "Zelda: Phantom Hourglass". Die umwerfend schönen 3D-Inseln und so manches Monster-Design sorgen für Hochstimmung! Das gezielte Hinzüchten auf eine kampfstarke Wunschbestie lässt Euch für Tage im monströsen Archipel versinken. Die dünne Geschichte wird immer dann von den ausgiebigen Dungeon-Trips unterbrochen, wenn sie formelhaft und langweilig zu werden beginnt. Einzig die Möglichkeiten für Online-Duelle sind zu begrenzt.

### DRAGON QUEST MONSTERS

» äußerst komplexe Monsterzucht
» großartiges Charakterdesign von Akira "Dragon Ball Z" Toriyama
tolle 3D-Inseln mit Tag- und Nachtzyklus
210 fang, trainier- und züchtbare "Dragon Quest"-Monster

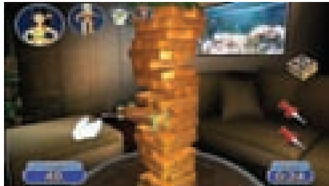
**DS** — SPIELSPASS

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | 6 von 10 |
| Grafik | 7 von 7 |
| Sound | 7 von 10 |

**82** von 100

## Jenga World Tour

Thema verfehlt, setzen, sechs! "Jenga" soll offensichtlich Casualspieler ansprechen, vergrault diese aber mit langweiliger Präsentation, umständlicher Steuerung, hanebüchener Physik und einer künstlichen Intelligenz, die zwischen Atom-Physiker und Einzeller schwankt: Entweder der Computer beendet innerhalb von 4 Sekunden seinen Zug perfekt oder schafft es minutenlang nicht, seinen Stein abzulegen. Mit menschlichen Mitleidenden könnte es Spaß machen, wenn man beim Spielen nicht das Gefühl hätte, dass der Jenga-Turm mit Honig überzogen wäre. Kauft Euch lieber das echte "Jenga" mit Holzklötzchen, das macht wirklich Spaß und kostet nur die Hälfte. *jk*



**INFOS**

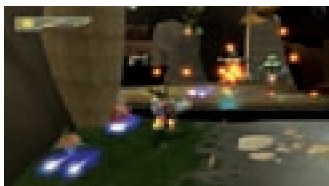
| | |
|---|---|
| **System** | Wii |
| **Entwickler** | Atomic Planet, USA |
| **Hersteller** | Atari |
| **Genre** | Puzzle |
| **Termin** | im Handel |
| **USK** | ab 0 Jahren |
| **Spieler** | 1-4 |

**Wii** — SPIELSPASS **31** von 100

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 3 von 10 |
| Multiplayer | 5 von 10 |
| Grafik | 3 von 7 |
| Sound | 3 von 10 |

## Ratchet & Clank: Size Matters

Sonys Resteverwertung für die PS2 geht weiter: Diesmal steht das ehemals PSP-exklusive "Ratchet & Clank: Size Matters" auf dem Programm. Am Solo-Abenteuer wurde nichts geändert, das heißt Ihr ballert und hüpft wie gehabt rum, nur dass Ihr Euch dank zweitem Analogstick besser umsehen könnt. Allerdings fällt die Handheld-Herkunft deutlich auf: Der Umfang ist kürzer als bei den Vorgängern und optisch wirkt das Geschehen lange nicht so detailverliebt wie bei den reinen PS2-Entwicklungen. Außerdem fehlt jetzt der Online-Teil, dafür wurde ein Splitscreen eingebaut. Trotzdem: Wer keine PSP hat, kriegt ein immer noch sehr gutes Abenteuer, auch wenn Vollpreis für eine lieblose Portierung arg dreist ist. *us*



**INFOS**

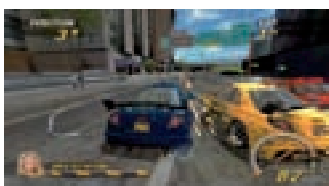
| | |
|---|---|
| **System** | PS2 / PSP |
| **Entwickler** | High Impact Games, USA |
| **Hersteller** | Sony |
| **Genre** | Jump'n'Run |
| **Termin** | im Handel |
| **USK** | ab 12 Jahren |
| **Spieler** | 1-2 |

**PlayStation 2** — SPIELSPASS **80** von 100

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | 7 von 10 |
| Grafik | 4 von 6 |
| Sound | 8 von 10 |

## FlatOut: Head On

Neuer Name, gleiches Spiel: Hinter dem PSP-"FlatOut" verbirgt sich nichts anderes als eine überraschend vollständige Umsetzung des Xbox-360-Teils "Ultate Carnage" – und der war ein Update zu Teil 2. 'Vollständig' deshalb, weil im Handheld-Format mit Ausnahme des Online-Modus und einer geringeren Fahrerzahl auf der Piste (acht statt zwölf) alles andere erhalten bleibt. Allerdings wird die PSP damit etwas überlastet, was sich während der Rennen bemerkbar macht: Die detaillierte Grafik sieht toll aus, bremst aber immer wieder mal runter. Zum Glück ist das meistens nicht weiter dramatisch, weshalb die wilde Raserei und die haarsträubenden Stunt-Disziplinen auch unterwegs eine Menge Laune machen. *us*



**INFOS**

| | |
|---|---|
| **System** | PSP |
| **Entwickler** | Six by Nine, England |
| **Hersteller** | Empire |
| **Genre** | Rennspiel |
| **Termin** | im Handel |
| **USK** | ab 12 Jahren |
| **Spieler** | 1-4 |

**PSP** — SPIELSPASS **80** von 100

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | 8 von 10 |
| Grafik | 8 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |

# Test-Details

**PlayStation 2**

| Titel | Spielspaß | Spieler offline | Spieler online | Sprache | Text | Sound | 16:9 | 60 Hz | Peripherie | Schwierigkeit | Preis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ratchet & Clank: Size Matters | 80 | 1-2 | – | einstellbar | einstellbar | Surround | X | – | – | mittel | 62 Euro |
| Sega Superstars Tennis | 82 | 1-4 | – | einstellbar | einstellbar | Surround | X | X | – | einstellbar | 40 Euro |
| UEFA EURO 2008 | 78 | 1-4 | – | einstellbar | einstellbar | Surround | – | – | – | einstellbar | 45 Euro |

**PlayStation 3**

| Titel | Spielspaß | Spieler offline | Spieler online | Sprache | Text | 4:3 TV | Sixaxis | Festplatte | Peripherie | Schwierigkeit | Preis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dark Sector | 81 | 1-10 | 2-10 | einstellbar | einstellbar | X | X | – | – | mittel | 65 Euro |
| Everybody's Golf World Tour | 83 | 1-4 | 2-50 | einstellbar | einstellbar | – | – | X | – | mittel | 72 Euro |
| Gran Turismo 5 Prologue | 80 | 1-2 | 2-16 | – | Deutsch | X | – | X | Lenkrad, Tastatur | mittel | 40 Euro |
| Rainbow Six Vegas 2 | 78 | 1-2 | 2-16 | einstellbar | einstellbar | – | X | X | – | einstellbar | 65 Euro |
| Sega Superstars Tennis | 83 | 1-4 | 2-4 | einstellbar | einstellbar | X | – | – | – | einstellbar | 60 Euro |
| UEFA EURO 2008 | 82 | 1-8 | 2-14 | einstellbar | einstellbar | X | – | – | – | einstellbar | 60 Euro |

**Xbox 360**

| Titel | Spielspaß | Spieler offline | Spieler online | Sprache | Text | 4:3 TV | 50 Hz | Peripherie | Schwierigkeit | Preis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dark Sector | 81 | 1-10 | 2-10 | einstellbar | einstellbar | X | – | – | mittel | 65 Euro |
| Rainbow Six Vegas 2 | 78 | 1-2 | 2-16 | einstellbar | einstellbar | – | X | – | einstellbar | 65 Euro |
| Sega Superstars Tennis | 83 | 1-4 | 2-4 | einstellbar | einstellbar | X | – | – | einstellbar | 60 Euro |
| UEFA EURO 2008 | 82 | 1-8 | 2-8 | einstellbar | einstellbar | X | X | – | einstellbar | 60 Euro |
| Universe at War | 76 | 1 | 2-8 | einstellbar | einstellbar | – | – | – | einstellbar | 60 Euro |
| Viking: Battle for Asgard | 77 | 1 | – | Englisch | einstellbar | – | – | – | schwer | 70 Euro |

**Wii**

| Titel | Spielspaß | Spieler offline | Spieler online | Sprache | Text | Sound | 16:9 | 60 Hz | Progressiv | Peripherie | Schwierigkeit | Preis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt | 67 | 1-2 | – | Deutsch | Deutsch | Surround | X | X | X | – | mittel | 55 Euro |
| Fire Emblem: Radiant Dawn | 68 | 1 | – | Deutsch | Deutsch | Stereo | X | X | X | – | schwer | 50 Euro |
| Harvest Moon: Magical Melody | 72 | 1 | – | – | Einstellbar | Stereo | – | X | X | – | mittel | 40 Euro |
| Jenga World Tour | 31 | 1-4 | – | Englisch | Deutsch | Stereo | X | X | X | – | einfach | 50 Euro |
| Mario Kart Wii | 89 | 1-4 | 2-12 | – | Deutsch | Surround | X | X | X | Wii-Wheel | einstellbar | 50 Euro |
| Pro Evolution Soccer 2008 | 83 | 1-2 | 2 | einstellbar | einstellbar | Surround | X | X | X | – | einstellbar | 55 Euro |
| Sega Superstars Tennis | 82 | 1-4 | – | einstellbar | einstellbar | Surround | X | X | X | – | einstellbar | 60 Euro |
| Worms: Odyssee im Wurmraum | 64 | 1-4 | – | einstellbar | einstellbar | Stereo | X | X | X | – | einstellbar | 60 Euro |

**PSP**

| Titel | Spielspaß | Spieler lokal | Spieler online | Game-Sharing | Sprache | Text | Schwierigkeit | Preis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| FlatOut: Head On | 80 | 1-4 | – | – | Englisch | einstellbar | schwer | 40 Euro |
| UEFA EURO 2008 | 79 | 1-2 | 2 | – | einstellbar | einstellbar | einstellbar | 30 Euro |

**DS**

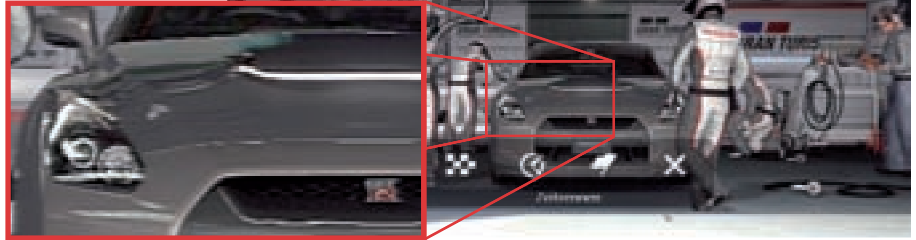
| Titel | Spielspaß | Spieler lokal | Spieler online | Game-Sharing | Sprache | Text | Schwierigkeit | Preis |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Assassin's Creed: Altair's Chronicles | 68 | 1 | 1 | – | – | einstellbar | einstellbar | 40 Euro |
| Dragon Quest Monsters: Joker | 82 | 1 | 1-2 | – | – | einstellbar | mittel | 35 Euro |
| Sega Superstars Tennis | 81 | 1-4 | – | X | einstellbar | einstellbar | einstellbar | 40 Euro |

# Glossar

## Fachbegriffe verständlich erklärt

### Aliasing

Unter Aliasing versteht man die Bildung unschöner Pixelkanten (Treppenstufen), was vor allem bei Nicht-HD-Auflösungen auffällt und zu Flimmern führen kann. Einige Spiele benutzen zur Vermeidung dieses Effekts Anti-Aliasing, das große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert – die Folge ist aber ein unschärferes Bild und höherer Rechenaufwand. Trotz 1080p-Auflösung fallen bei "Gran Turismo 5 Prologue" gelegentliche Treppenstufen ins Auge (rechts).



### 50 Hz / 60 Hz

Diese Angabe beschreibt die Bildwiederholfrequenz bei Fernsehern: Europäische PAL-Spiele geben 50 Halbbilder pro Sekunde (sprich: 50 Hz) aus, US- und japanische NTSC-Titel arbeiten mit 60 Halbbildern. HDTV-Bildschirme arbeiten dagegen immer mit 60 Hz.

### Blooming



Darunter versteht man das Überstrahlen heller Bereiche im Bild, wodurch ein stimmungsvolles Lichtspiel entsteht. Zusätzlich werden auch die umgebenden Bereiche angestrahlt – das Licht 'blutet' aus.

### Breitbild

Alle neuen Konsolen unterstützen das Breitbild-Format im Verhältnis 16:9 (auch gern Widescreen genannt), das bei HDTV Standard ist. Ausnahme bilden einige Wii-Titel sowie Spiele für die alten Konsolen (PS2, Xbox, GameCube), die meist noch das klassische 4:3-Format besitzen.

### Clipping



Beim Clipping werden nicht sichtbare Objekte der Spiellandschaft abgeschnitten, um Rechenzeit zu sparen. Bei unsauberer Programmierung tauchen diese Objekte plötzlich auf oder brechen weg, was gerade bei PSone-Spielen üblich war.

Unter Clipping versteht man ebenso eine ungenaue bzw. zu tolerante Kollisionsabfrage, also das Verhalten von Spielobjekten untereinander. Häufig ist davon die Spielfigur betroffen, die komplett oder teilweise in die Umgebung eintaucht.

### Force Feedback



Unter Force Feedback versteht man die fühlbare Rückmeldung eines Spiels. In erster Linie kennen Spieler diesen Effekt von der Rumble-Funktion des Controllers (mittels Vibrationsmotoren) oder dem variablen Lenkwiderstand von Force-Feedback-Lenkrädern.

### HDTV

'High Definition Television' steht für die kommende Generation des Fernsehens. Die deutlich höheren Bildauflösungen (bis 1920 x 1080 Pixel) sowie der Progressive-Modus ermöglichen ein deutlich schärferes und ruhigeres Bild als bei bisherigem SD (Standard Definition; 720 x 576 Pixel). Alle neuen Konsolen unterstützen HDTV. Ausnahme Wii: Die Konsole beherrscht nur die Progressive-Ausgabe.

### HUD

Die Abkürzung für 'Head-up display' bezeichnet in der Spielewelt die auf dem Bildschirm fest verankerten Anzeigen wie Lebensenergie oder Spielstatus.

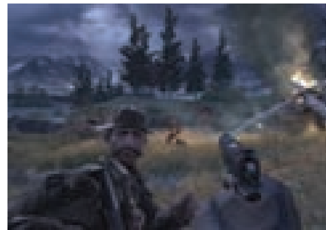
### KI

Die Abkürzung KI (aus dem Englischen: AI – Artificial Intelligence) umfasst das Verhalten und die Interaktion von Objekten und Charakteren (NPC) in einer Spielwelt. Das schließt aggressives Gegnergebaren bei Ego-Shootern ebenso ein wie gekonntes Fahrverhalten bei Rennspielen.

### Mip-Mapping

Beim Mip-Mapping werden geringer und höher detaillierte Versionen einer Textur verwendet. Je nach Entfernung zum Spieler zeigt ein Objekt entweder eine hoch oder niedrig aufgelöste Fassung dieser Textur. Das spart Rechenzeit und Speicherplatz. Bei geschickter Programmierung bemerkt der Spieler vom Austausch nichts.

### NPC



Der Begriff 'Non Player Character' bzw. Nichtspieler-Charakter bezeichnet alle spielgesteuerten Figuren, die nicht direkt vom Spieler kontrolliert werden. Meist besitzen diese eine KI (künstliche Intelligenz) und sind mittels Interaktion beeinflussbar – z.B. durch Gespräche oder Kämpfe. NPCs trefft Ihr in Rollenspielen (u.a. bei der "Elder Scrolls"-Serie) oder begegnet ihnen als Passanten in "Grand Theft Auto" bzw. "Assassin's Creed".

### Pop-Up / Draw-In

Wegen eingeschränkter Rechenkapazität werden vom Spieler weit entfernte Objekte und Effekte ausgeblendet. Nähert sich der Spieler dieser Sichtgrenze, bauen sich die Objekte wieder am Horizont auf. Wenn dieser Effekt im Spiel sichtbar ist, spricht man von Pop-Up. Beim Draw-In ploppen Objekte nicht ins Bild, sondern blenden sanft ein.

### Progressive (Scan)

Während Standard-TVs nur flimmerbehaftete Halbbilder erzeugen, kommt man bei Progressive Scan in den Genuss von Vollbildern. Dadurch ergibt sich ein flimmerfreies und angenehmeres Bild.

### Ruckeln

Aufwändige Grafik benötigt große Rechenleistung. Ziel der Spieleentwickler ist meist eine stabile Bildrate von über 25 Bildern pro Sekunde (Framerate; Abkürzung: fps). Nur so entsteht der Eindruck einer flüssigen Bewegung. Im besten Fall werden 60 fps erzeugt wie z.B. in "Ridge Racer 7". Schafft die Hardware die Bildberechnung nicht, bricht die Framerate ein. Der Grafikprozessor ist zu langsam, um alle Bilder schnell genug zu erzeugen und muss Einzelbilder (Frames) überspringen. Ergebnis: Das Spiel ruckelt.

### Slowdowns

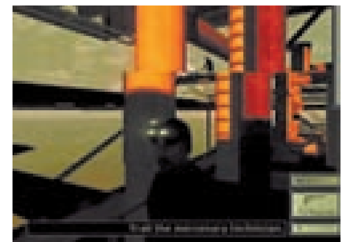
Die Ursache von Slowdowns ist die gleiche wie beim Ruckeln: ein zu hoher Rechenaufwand. Doch anstatt zu ruckeln, verwenden manche Spiele den Kniff, den gesamten Spielablauf – sprich: Spieltempo – zu verlangsamen.

### Streaming



Darunter versteht man das gleichzeitige Auslesen von Bild-, Video- oder Spieldaten von einem Datenträger (Disc, Server oder Festplatte) und deren Verwendung im Spiel. Aufwändige Spielinhalte übersteigen die Kapazität des Arbeitsspeichers und müssen deshalb nachgeladen werden. Typisches Beispiel für Streaming ist die "Grand Theft Auto"-Reihe.

### Tearing



Beim Tearing zerreißt das aktuell dargestellte Bild (Frame) horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks auftritt. Erst am Ende einer derartigen Bewegung fügt sich das Bild wieder passend zusammen. Der Grund: Der Grafikprozessor kommt mit der Darstellung der Frames nicht mehr nach.

### Textur

Texturen werden wie Tapeten auf Polygone aufgezogen (auch Mapping genannt) und verleihen Spielewelten ein realistisches Aussehen. Dazu verändern sie nicht nur die Oberfläche eines 3D-Objekts, sondern auch Oberflächeneigenschaften.

# ONLINE

TEST ZUSATZ-INHALTE

## Mass Effect

360



360 Die düstere Oberfläche des Asteroiden X57 ist gefährlich: Tretminen und Geschütztürme gefährden Euch und Euer Mako-Vehikel.



360 Vier Augen und ein aggressives Gemüt: Die Batarians sind aber nicht einfach nur stereotype Killer, wie Ihr im Lauf des Ausflugs lernen werdet.

Auf der Xbox 360 haben sich zwei Varianten etabliert, Rollenspielern per Download neues Material zu servieren. Während "Oblivion" und "Phantasy Star Universe" ein Megapaket mit dem entsprechenden Preis koppelten, kommt Nachschub für "Mass Effect" häppchenweise. Mit "Bring Down the Sky" ist das erste von mindestens vier geplanten Add-Ons erhältlich und liefert schon vor dem Download die erste Überraschung: Auf dem Marktplatz könnt Ihr Euch für den Kauf der englischen oder deutschen Fassung entscheiden – vorbildlich!

Das Paket gliedert sich nahtlos in das Universum ein: Die Hauptstory von "Mass Effect" bleibt davon unberührt, der neue Inhalt ist in Form des unerforschten Asteroiden X57 zu finden. Den könnt Ihr wie alle anderen Himmelskörper im Spiel jederzeit anfliegen, sobald Ihr die Zitadelle mit Eurem Schiff Normandy verlassen dürft.

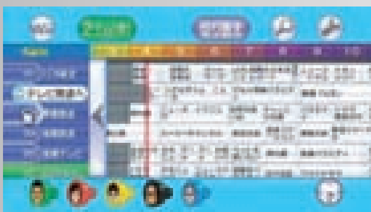
Auf dem problematischen Brocken trefft Ihr erstmals die Batarians: Diese vieräugigen Halunken haben sich vor Jahren aus der Planetengemeinschaft verabschiedet, sind aber bislang nicht durch Massenmordpläne aufgefallen. Warum sich das anscheinend geändert hat, erfahrt Ihr im Lauf der ca. 90 Minuten, die Ihr für den Ausflug braucht. Spielerisch läuft er ab wie die meisten Nebenmissionen in "Mass Effect", allerdings gibt's eine Reihe Detailverbesserungen: Die Optik wurde etwas aufpoliert, sogar die Innenräume der altbekannten Standard-Gebäude fallen abwechslungsreicher aus. Dazu kommen ein paar nette Anspielungen, an denen selbst GlaDOS seine Freude hätte, und Ihr sackt hochkarätige Ausrüstungsteile ein. Revolutionär ist "Bring Down the Sky" nicht, aber für "Mass Effect"-Fans trotzdem Pflicht.

### MASS EFFECT

**Hersteller** Microsoft
**Preis** ca. 5 Euro

| NEUERUNGEN | LOHNT ES SICH? |
| --- | --- |
| » 1 unerkundeter Asteroid mit ca. 90 Minuten Spielzeit | Pflichtkauf |
| | Für Fans |
| » erster Auftritt der Batarians | Uninteressant |

## KURZMELDUNGEN



**DOWNLOADS •** Nintendo hat in Japan einen neuen Wii-Kanal vorgestellt. Der dient als elektronischer TV-Programmführer und kommt mit hübscher Aufmachung sowie gewitzten Funktionen daher. So können Glotzer nicht nur Erinnerungsnachrichten für Wunschsendungen einstellen, sondern sogar die Remote als Fernbedienung einsetzen. Für Europa ist der Kanal derzeit nicht geplant und wir bezweifeln, dass sich das jemals ändern wird.

**DOWNLOADS •** Sony traut sich mal wieder, zumindest ungefähre Veröffentlichungstermine für PS3- und PSP-Downloadspiele bekannt zu geben. Noch im März sollen endlich der Katapult-Klamauk "Pain" und die PSP-Fassung von "flOw" erhältlich sein. Im April folgen die Brückenbauerei "Elefunk" (PS3) sowie "Ape Quest" (PSP), und im Mai steht die abstrakte Knobelei "Echochrome" an – zu Letzterer können sich gewitzte PS3-Besitzer im japanischen Store ein Demo besorgen.

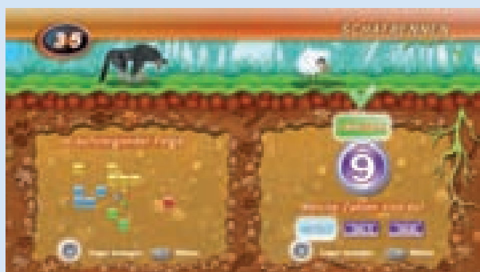
**DOWNLOADS •** Im April soll sich der PlayStation Store wandeln: Weil die jetzige Oberfläche zwar hübsch aussieht, aber inzwischen Übersicht vermissen lässt und überflüssige Klicks erfordert, steht eine Überarbeitung an. Wie die neue Lösung aussehen wird, ist noch geheim. Sie soll aber mehr in Richtung des "SingStore"-Angebots gehen.

**DOWNLOADS •** Auch kleinere Projekte haben eine Chance verdient: So ist derzeit "Lit" für den WiiWare-Kanal in Arbeit. Bei der 'Horror-Knobelei' spielt die richtige Platzierung von Licht eine wichtige Rolle. Und auf dem Xbox-360-Marktplatz findet "Mister Driller Online" ein neues Zuhause.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Gehirntraining

360



360 Beim Stresstraining ist Multitasking gefragt: Löst zwei Aufgaben gleichzeitig.

Wer hätte es gedacht? "Gehirntraining" ist ein dreister Abklatsch von Nintendos "Gehirn-Jogging", macht seine Sache aber richtig gut: Die in mehrere Kategorien wie Logik oder Fokus aufgeteilten Übungen sind überraschend gut zu bedienen, wenn auch manchmal eine Styluskontrolle besser wäre. Mit rund 30 Aufgaben ist für Abwechslung gesorgt, zumal fast alle Disziplinen wirklich spaßig sind – nur der wissenschaftliche Rahmen fällt trocken aus.

**GEHIRNTRAINING**
**Hersteller** Gameloft
**Preis** ca. 10 Euro

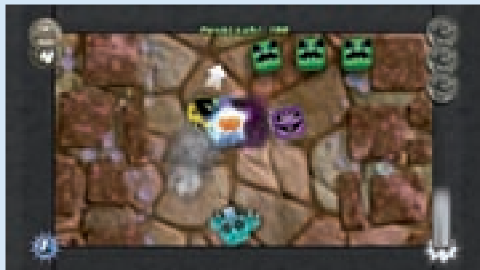
SPIELSPASS 7 von 10

FAZIT: Kein Dr. Kawashima drin, aber trotzdem gut: unterhaltsames Training für die grauen Zellen.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Bliss Island

360



360 Rüsselvieh mit langem Atem: Hier spielt Ihr ein Puste-"Breakout".

Normalerweise entwickelt das kleine PomPom-Team stylische Ballereien wie "Mutant Storm", zur Abwechslung versuchen sie sich mit "Bliss Island" im Geschicklichkeitssektor. Die Grundidee ist einfach: Mit nur einem Knopf bringt Ihr ein Wuseltierchen dazu, Luft zu schnauben und damit sich oder andere Dinge in Bewegung zu setzen. Witzig, nur fallen die Aufgaben überwiegend banal aus.

**BLISS ISLAND**
**Hersteller** Codemasters
**Preis** ca. 10 Euro

SPIELSPASS 5 von 10

FAZIT: Eine Tüte voller Geschicklichkeitsübungen, die recht schnell eintönig werden.

TEST ZUSATZ-INHALTE

# flOw

PS3



Die ungewöhnliche Lebenssimulation "flOw" bekommt Nachwuchs: Durch das 'Expansion Pack' schwimmt Ihr mit einer zusätzlichen kreisförmigen Kreatur in zur Abwechslung orangefarbenen Meeren. Außerdem könnt Ihr jetzt zu viert gleichzeitig 'leben' und durch das Verspeisen eines bestimmten Organismus Screenshots machen. Nett, abstrakt, simpel – das passt, der Zusatz ist aber beileibe kein Pflichtkauf.



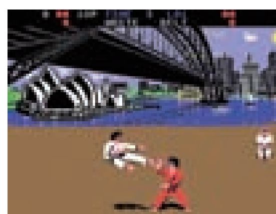
**FLOW**
**Hersteller** Sony
**Preis** ca. 3 Euro

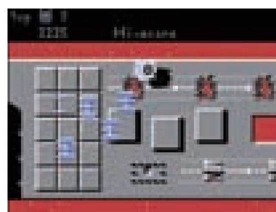
**NEUERUNGEN**
» 1 Kreatur
» Screenshot-Funktion
» 4 Spieler möglich

**LOHNT ES SICH?**
Pflichtkauf
Für Fans
Uninteressant

# C64-Klassiker für die Virtual Console

Wii





**DOWNLOADS** • Das Gerücht machte schon länger die Runde, nun ist es offiziell: Nintendo wird auf dem Wii via Virtual Console C64-Oldies anbieten – Europa-exklusiv. Wann genau es losgeht, wurde noch nicht verraten ("im Laufe des Jahres"), dafür der Preis: 500 Punkte bzw. fünf Euro werden für jeden Titel fällig, also das Gleiche wie bei NES-Spielen. Namentlich angekündigt sind erst zwei Oldies, der Horizontal-Shooter "Uridium" und die Kultklopperei "International Karate" – beides bekannte Titel, aber mit sichtlichen Alterserscheinungen.

Wir hoffen, dass sich Nintendo und Commodore auf Klassiker konzentrieren, die wie "Paradroid" oder die "Games"-Sportserie von Epyx spielerisch (und teils sogar optisch) ihren Retro-Charme in die Gegenwart retten können. Dann dürfte sich der C64 als Downloadquelle bewähren.

**Kommentar – Ulrich Steppberger**

Es wird auch langsam Zeit, dass ein Konsolenhersteller die Heimcomputer-Vergangenheit vieler Zocker wahrnimmt – schließlich hat der C64 nicht nur meine Kindheit geprägt. Ob das Virtual-Console-Angebot wirklich etwas taugen wird, hängt von vielen schwer abschätzbaren Faktoren ab. Welche Spiele sollen kommen? Wie oft gibt es Updates? Wie werden z.B. die häufig genutzten Funktionstasten emuliert? Und zum Preis... Klar, damals haben (fast) alle 'umsonst' gedaddelt, und fünf Euro sind schon ein Sümmchen. Aber so mancher NES- oder Arcade-Schrott kostet das Gleiche, wieso soll also ein richtig gutes C64-Spiel weniger wert sein?

# Neue Download-Spiele: Ende Februar / Anfang März

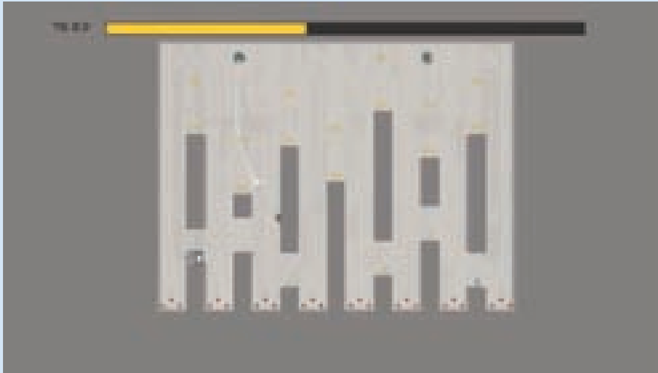
| Spiel | Hersteller | System | Ursprung | Beschreibung | Preis | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bliss Island | Codemasters | 360 | PSP | Simple Sammlung mäßiger Geschicklichkeitstests in knuffiger Hülle (Test auf Seite 63). | 10 € | 5 von 10 |
| Gehirntraining | Ubisoft | 360 | – | Gelungener "Kawashima"-Klon, der auch als Minispielsammlung taugt (Test auf Seite 63). | 10 € | 7 von 10 |
| N+ | Metanet Software | 360 | PC | Minimalistische, knifflige Hüpfspielprüfung – besonders für Könner (Test auf Seite 64). | 10 € | 8 von 10 |
| Rocketmen: Axis of Evil | Capcom | 360 | – | Rundum schwache SciFi-Ballerei mit "Robotron"-Anleihen (Test auf Seite 64). | 10 € | 3 von 10 |
| Triggerheart Exelica | Warashi | 360 | Dreamcast | Technisch mittelmäßiger, spielerisch aber ordentlicher Vertikal-Shooter (Test auf Seite 64). | 10 € | 6 von 10 |
| Adventure Island | Hudson | Wii | NES | "Wonderboy"-Klon mit dezent anderer Optik – nett, aber nicht mehr ganz taufrisch. | 5 € | 5 von 10 |
| Kirby 64: The Crystal Shards | Nintendo | Wii | N64 | Zuckersüßes Jump'n'Run rund um die rosa Knuddel-Ikone: kinderfreundlich und voll mit netten Ideen, aber sehr einfach gestrickt (Test auf Seite 65). | 10 € | 6 von 10 |
| Psychosis | Naxat | Wii | TurboGrafx-16 | Horizontal-Shooter von der Stange und ohne großen Reiz (Test auf Seite 65). | 6 € | 4 von 10 |
| Street Gangs | Technos | Wii | NES | Witziges Sidescroll-Beat'em-Up mit RPG-Elementen und fetziger Musik (Test auf Seite 65). | 5 € | 7 von 10 |
| Super Turrican | Hudson | Wii | SNES | Unterhaltsame Ballerei, die dem C64-Vorbild in nichts nachsteht (Test auf Seite 65). | 8 € | 7 von 10 |

Stand vom 12.03.08

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# N+

360



360 Mehrere hundert Levels stellen Eure Ninja-Künste mächtig auf die Probe – wem das nicht reicht, der baut sich im Editor eigene Todesfallen.



360 Teamwork ist bei den Koop-Levels gefragt: Nur wer sich ständig abspricht, hat eine Erfolgschance.

Die Xbox Live Arcade ist im Wandel: Immer mehr große Hersteller kommen auf den Geschmack, diesen Vertriebsweg für günstigere Produktionen zu nutzen. Die Produktionen der kleinen Entwickler drohen dabei unterzugehen. Gelegentlich kommt aber ein Spiel daher und beweist, dass Underdogs noch eine Chance haben – wenn das Rezept stimmt. "Alien Hominid" ist ein solches Beispiel, in dessen Fußstapfen tritt nun "N+". Nicht nur der Name ist so kurz wie möglich, auch die Präsentation ist bewusst schlicht gehalten. An selige C64-Zeiten erinnernde Chipmusik und die minimalistische Optik der nur bildschirmgroßen Levels (in die auf Wunsch gezoomt werden kann) sprechen Puristen an und dürften so manchen Spieler abschrecken. Das ist einerseits schade, andererseits aber gar nicht so verkehrt: Denn "N+" richtet sich an Daddler, die auf harte Brocken stehen und jede Menge Geduld mitbringen. Dabei klingt das Konzept einfach: Ihr rennt und hüpft mit einem pazifistischen (also unbewaffneten) kleinen Ninja durch die Szenarien, sammelt Goldbrocken für Zeitboni ein und öffnet per Schalter den Levelausgang. Allerdings sollen Euch zahlreiche Hindernisse davon abhalten, diesen zu erreichen. Fiese Hüpfpassagen, Minen, Laser, Lenkraketen und aggressive Robodrohnen wollen Euch ans Leder. Immer wieder sterbt Ihr zig Tode, bis Ihr den idealen Weg gefunden habt. Trotzdem kommt das begehrte 'Einen Level mache ich noch'-Gefühl auf. Ein Ärgernis sind die regelmäßig auftretenden, abrupten Schwankungen im Schwierigkeitsgrad der einzelnen Abschnitte – lasst Euch davon nicht entmutigen, ist "N+" ein echtes Minimalismus-Ereignis.

**N+**
**Hersteller** Metanet Software
**Preis** ca. 10 Euro

SPIELSPASS 8 von 10

FAZIT: Fälschlich simpel erscheinende Hüpferei für Zocker, die gerne knifflige Ausgaben lösen.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Rocketmen: Axis of Evil

PS3 / 360



PS3 Grau in grau – die visuelle Umsetzung von "Rocketmen" passt sich der spielerischen Nicht-Vielfalt der tumben Ballerei an.

Man sollte meinen, das Patentrezept 'Nimm die "Robotron"-Steuerung, packe etwas Story dazu und mixe daraus ein solides Ballerspiel' könnte man nicht verbocken – doch "Rocketmen" schafft das problemlos. Schon die Storysequenzen in schäbig-simpler Cel-Shading-Optik lassen nichts Gutes ahnen, in den Levels wird's dann klar: Hier tummeln sich dämlich implementierte Ideen im Rudel. Statt intelligenter Gegner gibt's unübersichtliche Massenaufläufe; Zwangsscrolling und ein sinnfreies Extrawaffenkonzept nerven. Dazu sieht's grafisch trist aus und ist chaotisch – spart Euch den Download.

**ROCKETMEN: AXIS OF EVIL**
**Hersteller** Capcom
**Preis** ca. 10 Euro

SPIELSPASS 3 von 10

FAZIT: Langweilig-chaotische SciFi-Ballerei, die mit einer Menge unausgegorener Details nervt.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Triggerheart Exelica

360

Während die Veröffentlichung der Shooter-Legende "Ikaruga" noch auf sich warten lässt, macht eine andere Naomi-Board-Ballerei den Marktplatz unsicher. "Triggerheart Exelica" stammt von den "Shienryu"-Machern Warashi und steckt Euch in den Mecha-Anzug eines schnuckeligen Animemädels. Mit dieser Dame fliegt Ihr durch vertikal scrollende 2D-Levels und ballert die Büchse leer.

Da Eure Schüsse einen Großteil der feindlichen Projektile vom Schirm fegen, tritt das Ausweichen in den Hintergrund – vielmehr avanciert die Hatz nach High Scores zum Spielziel. Wer den Wurfanker einsetzt, freut sich über einen wahren Punkteregen: Mittels B-Taste werft Ihr ein virtuelles Seil aus und schnappt Euch einen Feind. Nach einer gewissen Zeit (je größer der Bursche, desto länger dauert es) holt Ihr den Gegner zu Euch heran und schwingt ihn im Kreis um Euch – dann braust Ihr als tödlicher Kreisel durchs Level. Das Drumherum wirkt unspektakulär: Die Grafik ist zweckmäßig, die Gegner einfallslos – erst in den späteren Stages stoßt Ihr auf interessanteres Leveldesign.



360 Fies: Panzer lassen sich mit dem Anker nicht schnappen.

**TRIGGERHEART EXELICA**
**Hersteller** Warashi
**Preis** ca. 10 Euro

SPIELSPASS 6 von 10

FAZIT: Unspektakulärer Score-Shooter-Happen – einzig das Anker-Feature lockt.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Kirby 64: The Crystal Shards

Wii (N64)



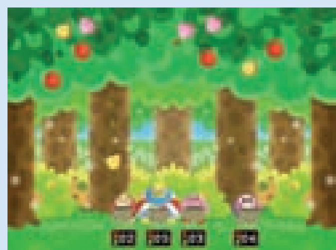
Wii So lieb, dass man ihm fast nichts tun möchte: Selbst die Obermotze sehen in Kirbys Welt sympathisch aus.

Auf dem N64 kam die steile Karriere des rosa Knuffelpummels Kirby ins Stottern: Ein Gleitboard-Rennspiel wurde zwar vorgestellt, verschwand aber in der Versenkung und tauchte erst Jahre später als "Kirby Air Ride" auf dem GameCube wieder auf. Und beim einzigen N64-Auftritt scheinen die Programmierer auch nicht die größte Lust gehabt zu haben: "Kirby 64: The Crystal Shards" ist ein gefälliger Titel, aber alles andere als eine Ausgeburt an Originalität.



Wii Über 30 Fähigkeiten kann Kirby erwerben – nur braucht Ihr sie kaum.

Im Rahmen einer banal-kindischen Story zieht Kirby los, um die namensgebenden Kristallsplitter einzusammeln. Über sechs Planeten mit drei Hüpf- und einem Bosslevel macht Ihr das, was der Pummel am besten kann: Laufen, Springen und Gegner schlucken. Wie gehabt, könnt Ihr Euch die Fähigkeiten der putzigen Bösewichte aneignen und diesmal sogar zwei kombinieren – so kommt Ihr auf über 30 Variationen. Der Haken: Das Spiel gibt Euch kaum Anreize, damit zu experimentieren. Die Abschnitte sind nach dem "Klonoa"-Prinzip (3D-Optik, aber zweidimensionale Pfade) aufgebaut und simpel gestaltet. Es reicht fast immer aus, sich nur eine Attacke zu schnappen und diese dann bis zum Schluss mitzunehmen. Für unroutinierte Zocker ist das eine Einstiegshilfe, wer aber schon mehr als ein oder zwei Hüpfereien gespielt hat, wünscht sich mehr.



Wii Das Minispiel-Trio ist simpel, aber für ein paar Minuten spaßig.

"The Crystal Shards" bekennt sich hemmungslos zur Bonbongrafik, die in ihrer Schlichtheit erstaunlich wenig Alterserscheinungen zeigt – wo kaum Texturen sind, kann's eben keine Monsterpixel geben... Dass Nintendo auch heute nicht mit vollem Einsatz hinter dem Titel steht, zeigt ein weiteres Detail: Der Download bekam nicht mal deutsche Bildschirmtexte spendiert. Wer für ein paar Stunden kindgerecht hüpfen will, liegt bei "Kirby 64" nicht verkehrt, aber in der Virtual Console gibt's eine ganze Reihe besserer Genrevertreter.

**KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS**
**Hersteller** Nintendo
**Preis** 10 Euro

**SPIELSPASS** 6 von 10

FAZIT: Zuckersüßes Hüpfspiel für jüngere Spieler, das sein Potenzial nur wenig ausschöpft.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Psychosis

Wii (TurboGrafx-16)

Nachdem in letzter Zeit eine Reihe CD-basierter Shooter vom TurboGrafx-16 zum Download angeboten wurden, geht's zurück zur Modulkost. "Psychosis" ist zwar auch eine Horizontalballerei und zudem zwei Euro billiger als die CD-Kollegen, aber bei weitem nicht so gut. Geboten wird einfache Standard-Action ohne wirklichen Tiefgang, die zudem optisch ausgesprochen altbacken rüberkommt. Selbst Ballerfans brauchen's nicht und bleiben lieber bei den beiden "Thunder"-Titeln – mit denen knallt sich's besser.



**PSYCHOSIS**
**Hersteller** Naxat
**Preis** 6 Euro

**SPIELSPASS** 4 von 10

FAZIT: Biederer und unspannender Horizontal-Shooter ohne herausragende Merkmale.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Street Gangs

Wii (NES)

Mit "Street Gangs" erscheint ein Kleinod auf der Virtual Console: Der NES-Sidescroll-Prügler im Stile eines "Double Dragon" setzt sich durch viel Humor, gute Spielbarkeit und auflevelbaren Helden von seinen Genre-Kollegen ab. Eure Rowdys reagieren flott auf Kommandos und setzen den Ganoven variantenreich zu. Selbst niedergeschlagene Gegner können noch als Wurfgeschoss dienen! Gesammeltes Geld nutzt Ihr zum Aufpäppeln der Helden, die sich abseits witziger Dialoge in Cafés entspannen.



**STREET GANGS**
**Hersteller** Technos
**Preis** 5 Euro

**SPIELSPASS** 7 von 10

FAZIT: Kultiger Klopper mit viel Charme für zwei Spieler; RPG-Elemente sorgen für Tiefgang.

TEST DOWNLOAD-SPIEL

# Super Turrican

Wii (SNES)

Dass Actionspiele mit scrollendem Areal und waffenstarrenden Helden nicht nur in Japan entstehen können, bewies der damals noch in Deutschland ansässige Factor-5-Trupp mit "Super Turrican".

Die Ballerei hält sich an das vom Heimcomputer-Original vorgegebene Konzept, peppt es aber mit knalligerer Optik und dem stimmigen Hülsbeck-Soundtrack auf. Etwas in die Jahre gekommen ist der Titel dennoch, aber für eine Prise Action taugt er allemal – zumindest bis der Nachfolger auftaucht.



**SUPER TURRICAN**
**Hersteller** Hudson
**Preis** 8 Euro

**SPIELSPASS** 7 von 10

FAZIT: Gelunges Konsolen-Debüt des Heimcomputer-Ballerhelden – sieht gut aus und lässt es krachen.

# IMPORT



## DS MACHT MUSIK



**SOFTWARE •** Auf der Musikmesse Frankfurt präsentierte der japanische Instrumentenhersteller KORG einen Synthesizer für den DS, den "KORG DS-10". Musiker können sich über die Drahtlos-Schnittstelle zum jammen zusammen finden Die Software inklusive 6-Track-Mixer wird komplett über den Touchscreen bedient. Unter http://aqi.nct.jp/ds10/ds10_demo_320kbps.mp3 gibt's einen mit dem DS erstellten Demo-Song zum Anhören. Bisher soll die Software nur in Japan erscheinen.

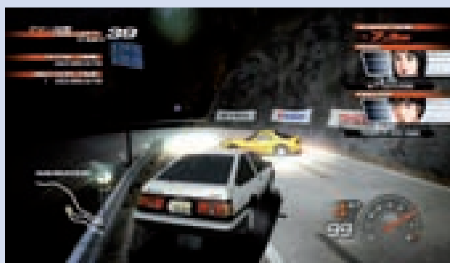
## HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!




**HARDWARE •** Schon in Japan hatten Käufer der Maskottchen-Keilerei "Super Smash Bros. Brawl" über Probleme beim Abspielen der Spieledisc geklagt, nun trifft dieses Schicksal auch Käufer der US-Version. Schuld daran ist der Speicherhunger des Spiels – deshalb wurde "SSBB" auf einer Dual-Layer-Scheibe ausgeliefert. Diese können von einem kleinen Teil der Wii-Konsolen nicht gelesen werden – der Grund dafür ist eine verschmutzte Linse. Nintendo warnt seine Kunden davor, die Reinigung selbst vorzunehmen und bietet einen kostenlosen Reparaturservice an. Auf der Internetseite www.nintendo.com/consumer/repair/repair_form_us_ssbb.jsp können Wii-Besitzer ein Formular ausfüllen, das sie dem eingeschickten Gerät beilegen. Ob es den Japanern gelingt, dieses Problem beim PAL-Release zu vermeiden, ist unbekannt – da es sich laut Nintendo um "einen sehr kleinen Prozentsatz" handelt, gehen wir von einer Dual-Layer-Disc auch in Europa aus.

## ANIME-RASER AUFGEMERKT

**SPIELE •** Seit 1995 brettert Takumi Fujiwara des Nachts über kurvige Bergstraßen und lässt seine Kontrahenten alt aussehen – er ist der Held der Manga- und Anime-Serie "Initial D". Im Sommer macht der junge Draufgänger japanische PS3-Konsolen unsicher – dann erscheint die Umsetzung der Spielhallenraserei "Initial D Arcade Stage 4". Ein Termin für USA oder Europa steht noch aus.



**PS3** Typisch: Wo "Initial D" draufsteht, darf ein weißer Sprinter Trueno nicht fehlen.

## EIN SPIEL FÜR SAUBERMÄNNER

**SPIELE •** Die japanische Spieleschmiede Idea Factory bringt im April nackte Tatsachen auf den Wii. Zumindest fast: In "Osouji Sentai Kurin Kiipaa", was soviel heißt wie "Putzkolonne Clean Keeper", bestreitet Ihr einen textbasierten Adventure-Part, in dem Ihr Euch durch Dating-Sim-typische Multiple-Choice-Dialoge klickt. Im Battle-Modus müsst Ihr dann Manga-Mädels von Schmutz befreien. Hierfür nutzt Ihr Gerätschaften wie eine Feder, einen japanischen Fächer oder auch eine Peitsche. Zur Belohnung gibt es dann einen Filmschnipsel mit dem gesäuberten Mädchen zu bestaunen. Wer auf heiße Szenen hofft, sei gewarnt: Die CERO gibt das Spiel ab 15 Jahren frei. Mehr als Bananen essende, knapp bekleidete Mädels kriegt Ihr nicht zu sehen.



**Wii** Das höchste der Gefühle: Viel mehr Haut zeigen die schüchternen Mädchen nicht.

## 10 IMPORTANT IMPORTS



### DIE INTERESSANTESTEN US- UND JAPAN-VERÖFFENTLICHUNGEN

| Titel | Entwickler | System | Preis | Land | Datum |
|---|---|---|---|---|---|
| Bangai-O Spirits | Treasure | DS | 35 € | Japan | im Handel |
| Baroque | Atlus | PS2 / Wii | 35 € | USA | 8. April |
| Echochrome: Mugen Kairou | Sony | PSP | 30 € | Japan | im Handel |
| Mana Khemia: Alchemists... | Koei | PS2 | 40 € | USA | im Handel |
| NBA Ballers: Chosen One | Midway | PS3 / 360 | 55 € | USA | 21. April |
| Octomania | Atlus | Wii | 20 € | USA | im Handel |
| Opoona | Koei | Wii | 40 € | USA | im Handel |
| Rondo of Swords | Atlus | DS | 25 € | USA | 15. April |
| Tales of Rebirth | Namco-Bandai | PSP | 30 € | Japan | im Handel |
| Wild Arms XF | Xseed | PSP | 30 € | USA | im Handel |

**IMPORT-TICKER »**

+++ Nagoshi freut's: In der Veröffentlichungswoche wanderte "Yakuza 3" 181.000 mal über japanische Ladentische und sicherte sich Platz 1 der Nippon-Verkaufs-Charts. +++ Zum Zweiten: Während Europa noch auf Teil 1 wartet, wurde für Japan bereits "Guilty Gear Ouverture 2" angekündigt. +++ Menschenjagd: "Manhunt 2" hat in England in der geschnittenen Version die Alterseinstufung 'ab 18' erhalten und darf dort verkauft werden. +++ US-Release: Segas optisch imposante RPG-Schlacht "Valkyrie of the Battlefield" erscheint als "Valkyria Chronicles" im Herbst in den USA. +++

# Family Ski

## INFOS

**System** Wii (Japan-Import)
**Entwickler** Namco-Bandai, Japan
**Hersteller** Namco-Bandai
**Genre** Sport
**D-Termin** nicht bekannt

## FAZIT

Prächtiges Wii-Skigebiet, das viel Platz für freie Skitouren und Rennen bietet.



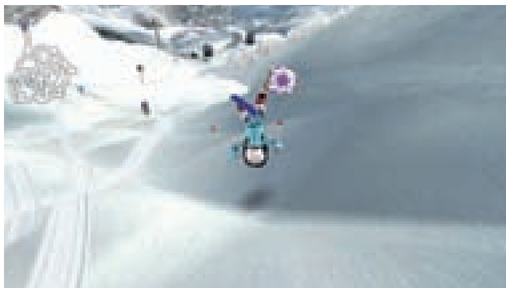
**Wii** **Jetzt schön vorsichtig! Wenn ihr volles Rohr in eine Skischule brettert, bremst Ihr erstens mit dem Riechkolben und zieht zweitens den in Icon-Sprechblasen ausgedrückten Ärger Eurer Pistengenossen auf Euch.**

Skifahren: Mit alpinen Prachtpanoramen vor Augen die Schwerkraft als Motor nutzen und per exakt gezirkelten Parallelschwüngen durchs pulvrige Weiß schießen. Nicht nur für Austria-Barde Wolfgang Ambros ist dies "des Leiwandste, wos ma sich nur vurstön konn!" Unzählige Wintersportler stürzen sich von Japan über Amerika bis Österreich regelmäßig ins Tal und müssen ihre romantische Idealvorstellung gegen die eiskalte Realität tauschen: Knochenbrüche, Schlangen am Lift und idiotische Après-Ski-Hymnen sind die Kehrseite der Ski-Medaille.

Namco-Bandai bringt die Rettung für alle gefrusteten Rutschbrettfahrer und konstruiert ein komplettes Skigebiet mit neun Abfahrten inklusive Buckelpisten, Eistunneln und Sprungschanzen. Als Spielfigur wählt Ihr entweder Euren Mii oder einen detaillierteren "Family Ski"-Charakter, den Ihr im weiteren Spielverlauf mit Mützen und Schneebrillen ausstattet. Danach wählt Ihr zwischen einem üppigen Freispiel-Modus und drei verschiedenen Renndisziplinen. In der freien Variante, bei dem Ihr entweder per Karte zu jedem beliebigen Punkt des Skigebietes springt oder Euch in Echtzeit per Sessel-Lift zum Gipfel kutschieren lasst, geht es hauptsächlich um die Erkundung der Pisten. Auf den teils verwinkelten Abfahrten verbergen sich in manchem Wäldchen geheime Sprungschanzen, zudem laden knuddelige Mitfahrer zur begrenzten Interaktion ein. Steht Euch der Sinn nach sportivem Wettbewerb, könnt Ihr mit bis zu drei menschlichen Mitspielern auf je 20 Abfahrts- und Slalom-Strecken und fünf Buckelkursen die Pistensau rauslassen.

Die Steuerung erfolgt mit der Remote-Nunchuk-Kombo: Eure Handhaltung erinnert dabei entfernt an das Tragen von Skistöcken: Angeschoben wird durch das gleichzeitige Heben von Remote und Nunchuk, zum Schußfahren dreht Ihr die nach vorne weisenden Steuergeräte um 90 Grad nach innen und nehmt die Fäuste zusammen. Kurven fahrt Ihr durch Armschlenker nach links und rechts oder durch Gewichtsverlagerung auf dem "Wii Fit"-Balance-Board. Die optionale Kippsteuerung erfordert mehr Übung als die intuitive Remote-Variante. Der Anschluss mehrerer Balance Boards für Mehrspieler-Rennen ist nicht möglich. Überraschend opulent kommt die optische Präsentation des Skivergnügens daher: Eine Sichtweite bis zu entfernten Berggipfeln, realistische Schneeoberflächen und eine stabile Bildrate überzeugen nicht nur Casual-Skifahrer. *mw*

Testmuster von Play-Asia • www.play-asia.com



**Wii** **Piste Nummer 9 überrascht mit steilen Buckelhängen und lässt Euch manches Mal unsanft abschnallen.**



**Wii** **Schwingt Ihr Euch per Schanze in die Luft, könnt Ihr dort ein gutes Dutzend Akrobatikübungen ausführen.**

## FAMILY SKI

- » neun abwechslungsreiche Pisten in einem Skigebiet mit Tag-& Nacht-Modus
- » optionale Balance-Board Steuerung

**Wii** — **SPIELSPASS**

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | 7 von 10 |
| Grafik | 6 von 7 |
| Sound | 6 von 10 |

**80** von 100

# Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors

**INFOS**

| | |
|---|---|
| **System** | Wii (US-Import) |
| **Entwickler** | Square Enix, Japan |
| **Hersteller** | Square Enix |
| **Genre** | Action-Rollenspiel |
| **D-Termin** | Mai |

**FAZIT**

Buntes, aber substanzloses Schwertmärchen mit soliden Kampfeinlagen.




Wii Der Dämonenvogel des Oberschurken Xiphos deckt Euch mit flinken Klauenhieben ein.

Square Enix setzt endlich eine Idee um, die so alt ist wie der Wii selbst. Im Action-Rollenspiel "Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors" wird die Wii-Fernbedienung zum Schwertgriff und Ihr zum Klingenschwinger. Neu ist dieses Konzept natürlich nicht: Bereits 2003 konnten japanische "Dragon Quest"-Fans ein Plastikschwert nebst Schild mit integriertem Videospiel kaufen und damit klassische Monster des altehrwürdigen Rollenspieluniversums zerhacken. Im inoffiziellen Wii-Nachfolger dieses ulkigen Spielzeugs schlüpft Ihr in den Körper eines namenlosen Helden, der seine Jugend im trutzigen Burgstädtchen Avalonia verlebt. Als die Königin durch die magische Maske eines vor Jahren besiegten Unholds besessen wird, greift Ihr tapfer nach Schild und Schwert und wagt die ersten Schritte jenseits der Burgtore. An dieser Stelle wird die spielerische Zweiteilung von "The Masked Queen and the Tower of Mirrors" deutlich. Innerhalb der Burgmauern dürft Ihr mit einer etwas unflexiblen Steuerung auf Erkundungstour gehen. Wie bei "The Elder Scrolls IV: Oblivion" seht Ihr den steilen Schloßberg, den Marktplatz oder den lieblich plätschernden Dorfteich aus der Ego-Perspektive. Im Gegensatz zu "Oblivion" ist das frei begehbare Areal allerdings recht begrenzt. Tretet Ihr vor die Stadttore, dürft Ihr auf einer bunten Comickarte neue und bereits besuchte Abenteuerschauplätze anklicken und werdet prompt in felsige Berglandschaften, feuchtkalte Grotten und dumpfige Dschungel teleportiert.



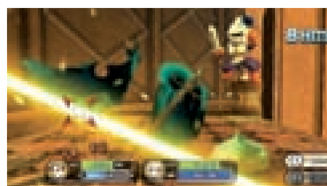

Wii Jetzt bloß nicht stechen lassen! Wilde Wespenschwärme laden zu panischem Herumfuchteln mit Eurer scharf geschliffenen Fliegenklatsche ein.

## Uuh Baby, schwing Dein Teil!

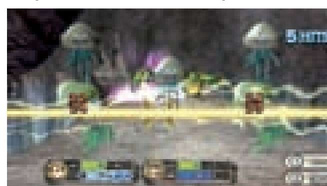
Einmal in der Wildnis angekommen, ist es mit der frei scrollenden 3D-Herrlichkeit vorbei: Auf festen Gleisen 'fahrt' Ihr durch Schluchten, Trampelpfade und Höhlengänge, besteigt manchmal auch ein Boot oder Floß und wählt nur ab und zu einmal die Marschrichtung an Weggabelungen aus. Werdet Ihr von Gegnern überrascht – ein Ereignis, das stets geplant und niemals zufällig stattfindet –, könnt Ihr Euren Blickwinkel gar nicht mehr manipulieren. Jetzt wird jede Bewegung der Fernbedienung direkt in Schwertstreiche umgewandelt. Senk- und waagrechte sowie diagonale Schläge werden dabei meistens erkannt. Müsst Ihr in Richtung des Bildschirms stechen, klappt dies jedoch oft erst beim dritten oder vierten Versuch. Ansonsten funktioniert der Kampf gegen niedliche Schleimwesen, kreischende Harpyien oder Hacksaurier recht gut. Ein Klick auf den Bildschirm definiert Euren Zielpunkt, bei gedrückter B-Taste verwandelt sich das Schwert in ein transparentes Schild. Im Laufe der netten, aber belanglosen Geschichte schließen sich Euch der verwöhnte Prinz Anlace, die kesse Fleurette und Euer fröhlich betrunkener Vater Claymore an. Mehr als gelegentliche Heil- oder Offensivzauber habt Ihr von Euren Mitstreitern allerdings nicht zu erwarten. Überhaupt ist der Rollenspielpart der maskierten Königin recht simpel ausgefallen. So bleibt das bunte Manga-Märchen hinter seinen Möglichkeiten zurück und bedient eher Freunde aparter Fuchtelaction als Rollenspieler. *mw*



Wii Auf dem Marktplatz tätigt Ihr Eure Einkäufe: Rechts könnt Ihr das Schwert aufmotzen, links neue Rüstungen und Heilitems kaufen.



Wii Im Spiegelturm legt Ihr Euch mit körperlosen Schwertkämpfern an.



Wii Schnell wie der Blitz: Die Elektroklinge teilt Stromschläge aus.

**DRAGON QUEST SWORDS**

» direkte Schwertsteuerung per Wii-Fernbedienung
» 3D-Dungeons mit festen Kamerafahrten

**Wii**

| | |
|---|---|
| Singleplayer | 7 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 7 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |

**SPIELSPASS** 69 von 100

# Yakuza 3 (Ryu Ga Gotoku Kenzan!)

**INFOS**

| | |
|---|---|
| System | PS3 (Japan-Import) |
| Entwickler | Sega, Japan |
| Hersteller | Sega |
| Genre | Action-Adventure |
| D-Termin | nicht bekannt |

**FAZIT**

Großartig inszeniertes Samurai-Epos mit coolem Kampfsystem und Forscherfreiraum.



PS3 Das Wandern ist des Kriegers Lust: Um zwischen den verschiedenen Ortschaften zu wechseln, durchquert Ihr die wunderbare Natur Japans. Langweilig wird's nicht, denn hier trefft Ihr auf Händler, Wegelagerer und Quick-Time-Events.

In unserem Preview vor zwei Ausgaben waren wir zwar vom japanophilen Ambiente begeistert, kreideten der "Yakuza 3"-Demo allerdings einige technische Mängel an. Wir haben uns ein Exemplar von "Ryu ga gotoku Kenzan!" gesichert: Was ist anders in der just erschienenen Vollversion?

Hauptkritikpunkt waren die zu ruhige Akustik und teilweise unzeitgemäßen Texturen und Polygonmodelle. An beidem wurde gearbeitet, völlig zufrieden stellt uns das Ergebnis aber nicht: Zwar sind auch außerhalb der außerordentlich gelungenen Zwischensequenzen wichtige Dialoge synchronisiert, Ihr klickt Euch trotzdem noch durch viele textlastige Dialoge. Die Hintergrundakustik kommt jetzt besser zur Geltung – aber an einigen Stellen, wie einem sich bewegenden Wasserrad, fehlen schlichtweg ein paar Geräusche. Der abwechslungsreiche Soundtrack untermalt prima das Geschehen auf dem Bildschirm mit J-Hip-Hop, Rock oder traditioneller japanischer Musik. Die Areale haben ein paar mehr Polygone und etwas aufwändigere Texturen spendiert bekommen: Tempelbauten, Flora und Fauna sehen deutlich besser aus. Mit einem "Uncharted" kann die Grafik – außer bei den Gesichtsanimationen in den Dialogszenen – aber nicht mithalten. Apropos Gesichter: Bei einigen Gesprächen sind diese zu steif und ausdruckslos.



PS3 Die prächtige Stadt 'Gion' ist schon aus der Demo bekannt. Je nach Tageszeit taucht die Sonne das geschäftige Treiben in andere Farben.

## Der Weg des Kriegers

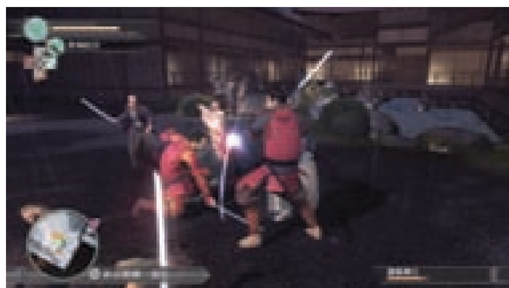
Das Kampfsystem bietet mit vier Stilen genügend Abwechslung: Kämpft unbewaffnet, mit zwei Schwertern oder mit einem Breitschwert und beendet die Duelle mit wuchtigen 'Heat Actions' – Special-Moves, die Ihr im Laufe des Spiels erlernt und bei gefüllter 'Heat'-Leiste aktiviert. Auch herumliegendes Inventar ist nützlich: Verdrescht die Schergen mit Eimern, Schüsseln und Ästen!

Nach wie vor könnt Ihr während Eurer Erkundungstouren nur bestimmte Personen ansprechen, allerdings weit mehr als in der Demo. Zudem sind mehr Häuser begehbar: Ab einem gewissen Punkt im Spiel schalten sich neue Areale frei. Alle Story-relevanten Orte sind rot auf der Karte markiert. So wisst Ihr auch ohne Japanischkenntnisse, wo die Missionen weitergehen. An einigen Stellen müsst Ihr im Zweifelsfall etwas herumprobieren, um weiter zu kommen.

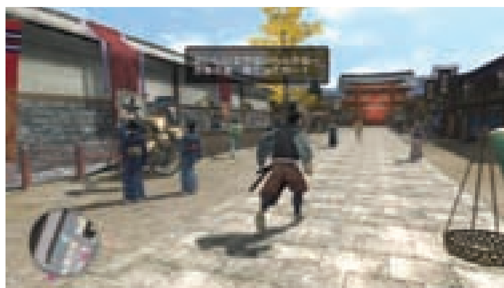
Das Wichtigste an "Yakuza 3" ist die Geschichte, die teilweise das Leben des legendären Samurai Musashi Miyamoto thematisiert. Für die mitreißende Inszenierung der Erzählung um Liebe, Verrat und Prostitution wurden die Charaktere nach den japanischen Schauspielern modelliert, die ihnen die Stimmen geliehen haben. So wirken die Cutscenes der düsteren Geschichte besonders imposant. Das ist Entertainment für Erwachsene mit Niveau!

Ihr spielt Musashi Miyamoto, der mit seinem alten Leben abschließen will und in der verheißungsvollen Stadt Gion als Kazumanosuke Kiryu einen Neuanfang wagt. Als ihn eines Tages die kleine Haruka darum bittet, einen gewissen Musashi Miyamoto zu töten, holt in sein altes Leben wieder ein. In den ersten Stunden erlebt Ihr Musashis Vorgeschichte – aufgrund von Linearität und vieler Storysequenzen ist's mehr Film als Spiel. Sobald Ihr aber in Gion ankommt, gewährt Euch das Spiel Forscherfreiraum: Sprecht Leute an, besucht Restaurants und Spielstätten, amüsiert Euch mit Geishas, trainiert Eure Kampfkünste und erledigt Nebenquests.

Beherrscht Ihr kein Japanisch, könnt Ihr den Titel zwar einigermaßen spielen, die interessante Story geht Euch aber durch die Lappen. *jk*



PS3 Das flotte Kampfsystem funktioniert gut und macht Spaß – nur das Anvisieren der Gegner klappt nicht immer.



PS3 Innerhalb Gions Stadtmauern trägt Musashi keine Waffen – außerhalb führt er seine zwei Katanas mit sich.

**YAKUZA 3**

» prächtige Abbildung des alten Japan
» viele 'Heat Actions' zum Lernen
» Minispiele sorgen für Abwechslung

| PlayStation 3 | |
|---|---|
| Singleplayer | 8 von 10 |
| Multiplayer | – |
| Grafik | 7 von 10 |
| Sound | 7 von 10 |

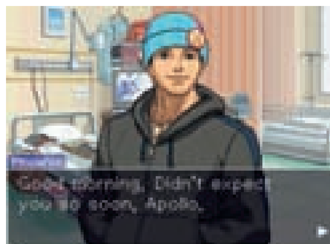
SPIELSPASS 83 von 100

# Apollo Justice Ace Attorney

**INFOS**
**System** DS (US-Import)
**Entwickler** Capcom, Japan
**Hersteller** Capcom
**Genre** Adventure
**D-Termin** Mai

**FAZIT**
Packendes Jura-Abenteuer im altbekannten Stil mit toller Story und wenig Neuerungen.

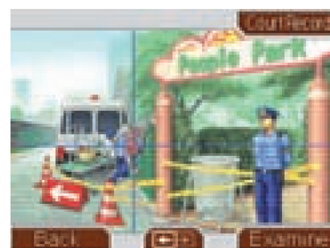
"Einspruch! Was ist mit Phoenix Wright passiert?" Das ist die spontane Reaktion von DS-Anwälten, wenn sie die vierte Episode der "Ace Attorney"-Serie in die Finger kriegen. Denn statt dem Star-Verteidiger steht mit Apollo Justice ein Frischling im Gerichtssaal. Aber keine Panik, groß geändert hat sich dadurch nichts: Die Entwickler behielten das Point'n'Click-Prinzip ebenso bei wie die Stärken und Macken der Vorgänger – Euch erwarten wieder vier spannende Fälle voller Überraschungen, skurriler Charaktere und geschliffener Dialoge.



**DS** Was ist mit Phoenix Wright los? Auch diese Frage wird geklärt.



**DS** Die Ereignisse von "Apollo Justice" spielen sieben Jahre nach dem letzten "Phoenix Wright"-Teil – der Trend zu abgefahrenen Frisuren bleibt.






**DS** Erneut unverzichtbar: die Beweissuche in 2D, und jetzt auch 3D.

Der vermeintliche Neuanfang hat seinen Sinn, denn es wird ein neues Story-Kapitel aufgeschlagen: Wer die vorherige Trilogie nicht gespielt hat, bekommt damit eine gute Einstiegsmöglichkeit. Veteranen werden zwar viele alte Bekannte vermissen, aber dank ihrer Vorkenntnisse so manche Anspielung besser zu schätzen wissen. Und keine Angst – Phoenix Wright ist nicht nur doch mit dabei, sondern spielt auch eine wichtige Rolle...

"Apollo Justice" ist der erste speziell für den DS entwickelte Teil, was jedoch nicht auffällt: Die Charaktere sind etwas feiner animiert, aber die GBA-Ursprünge der Serie bleiben klar erkennbar. Wie gehabt, tippt Ihr Euch durch Texttafeln und untersucht per Stylus Umgebungen nach Hinweisen. Gelegentlich dürft Ihr forensische Hilfsmittel einsetzen oder Objekte im 3D-Fenster betrachten. Dieses Feature wird aber nur sparsam eingesetzt und ist bereits vom Bonus-Fall der ersten Folge bekannt.

Neu ist Apollos Fähigkeit, an Schlüsselstellen von Zeugenaussagen die Zeit zu bremsen und falsche Behauptungen anhand von verräterischen Marotten auszuspähen – dafür fallen die berüchtigten 'Psycho-schlösser' der Vorgänger (fast) weg.

Eigentlich bleibt alles, wie es ist: Wer die "Phoenix Wright"-Trilogie liebte, muss auch diese Episode haben. Und wer mit dem Spielprinzip bislang nichts anfangen konnte, der wird sich kaum umstimmen lassen. Eins scheint jedoch sicher zu sein: Fortsetzung folgt – und das hoffentlich bald! *us*

**APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY**
» 4 umfangreiche Fälle
» taugt als Einstiegspunkt für Neuanwälte
» sparsam eingesetzte DS-Gimmicks

**DS** **SPIELSPASS**
Singleplayer 8 von 10
Multiplayer –
Grafik 4 von 7
Sound 7 von 10

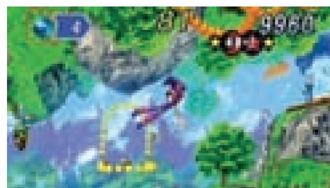
**78** von 100

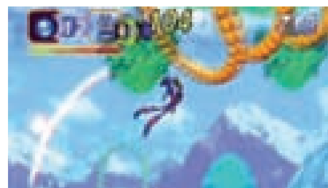
# Nights into Dreams

**INFOS**
**System** PS2 (Japan-Import)
**Entwickler** Sonic Team, Japan
**Hersteller** Sega
**Genre** Geschicklichkeit
**D-Termin** nicht geplant

**FAZIT**
Damals ein Hit, heute Mittelmaß: kurzes Fly'n'Run mit eintönigem Spielverlauf.

Wenigen Spielen ist es vergönnt, einen eigenen Controller spendiert zu bekommen. Wesentlich mehr Games dagegen erblicken das Licht der digitalen Welt ein zweites Mal, meist als aufgemotztes Remake auf einer leistungsstärkeren Hardware. Bei Sonic Teams "Nights into Dreams" kommt beides zusammen: Sega verkaufte das Fly'n'Run Mitte der Neunziger nur im Bundle mit einem Analogpad; statt in den Saturn wandert die Disc heute in die PlayStation 2, deren Pad bekanntlich zwei Analogsticks bietet.


**PS2** "Nights" neu: Im Remake ist deutlich mehr Umgebung zu sehen.


**PS2** "Nights" alt: die gleiche Szene im Saturn-Original.

Wer die mit Clipping-Fehlern gepflasterte Polygon-Landschaft von damals erleben möchte, hat im Menüpunkt 'Sega Saturn Dream' Gelegenheit dazu. Grafikfetischisten wählen 'Brand New Dream': Hier gibt's das alte Abenteuer in neuer Optik – so hübsch wie der Wii-Nachfolger "Nights: Journey of Dreams" ist's allerdings nicht. Dafür packte Sega das ehemals limitierte Bonusgame "Christmas Nights" sowie eine Bilder- und Filmgalerie auf die Disc.

Zurück zum Spiel. Die Teenager Claris und Elliot müssen mit ihrem Traum-Alter-Ego Nights sieben Welten meistern und ebenso viele Bossgegner besiegen. Das Besondere: Nights fliegt auf einem vorgegebenen Pfad durch die 3D-Levels, was Eure Handlungsfreiheit wie bei einem Shoot'em-Up auf zwei Dimensionen begrenzt. Primäres Ziel ist es, blaue Kugeln einzusammeln und in einem Container abzuliefern. Wer zudem geschickt durch Ringe braust und Gegner erledigt, bekommt Combopunkte, die wiederum für das Freischalten von Boni dienen.

Vor zwölf Jahren freuten wir uns über das unverbrauchte Konzept, heute ärgern wir uns über den schnell eintönig werdenden Spielablauf, den geringen Umfang und die teils planlosen Bosskämpfe. *os*

**NIGHTS INTO DREAMS**
» aufgemotztes "Nights"-Remake, Saturn-Original und "Christmas Nights" drin
» zwei Teenager spielbar

**PlayStation 2** **SPIELSPASS**
Singleplayer 5 von 10
Multiplayer –
Grafik 4 von 6
Sound 7 von 10

**52** von 100


PLAY MORE & PAY
dark Sector
RAINBOW SIX VEGAS2 LIMITED EDITION
VIKING
ACME
THE RPG EXPERTS B.V.
Phone 0700 84342637
Tyrellsestraat 13
6291 AK Vaals
Netherlands
>> CHECK OUR SITE FOR RELEASE DATES! <<

# Jugendschutz in Japan



**Was bedeuten die Symbole auf Importspielen und warum blutet Nathan Drake nicht in Japan? MAN!AC hat die Antworten.**

Das, was die USK in Deutschland macht, wird in Japan von der "Computer Entertainment Rating Organisation" (kurz CERO) erledigt. Die Non-Profit-Organisation wurde 2002 von der "Computer Entertainment Supplier's Association" (CESA) gegründet. Die CESA betreibt in Japan so etwas wie Öffentlichkeitsarbeit für die Spiel-Industrie. Dazu gehört neben dem Organisieren von Ausstellungen und Messen wie der Tokyo Game Show die jährliche Verleihung von Auszeichnungen sowie die Veröffentlichung von Markt-Untersuchungen und -Forschungen.

Die CERO bewertet den Inhalt von Spielen und stuft diese in vier Altersstufen ein: 'Freigegeben für alle Altersklassen', 'ab 12 Jahren', 'ab 15 Jahren' und 'ab 18 Jahren'. Ähnlich also wie in Deutschland. Zusätzlich müssen auffällige Inhalte durch neun Icons auf der Packung kenntlich gemacht werden, ähnlich zu den Inhaltsangaben der amerikanischen ESRB-Markierungen (siehe Kasten auf der rechten Seite). Das erste Spiel, das in die 'ab 18'-Kategorie fiel, war der Xbox-Titel "Dead to Rights". Gewalt in Spielen war in Japan also lange kein großes Thema – zumindest bis 2005 japanische Behörden auf "Grand Theft Auto III" aufmerksam wurden. Bereits als 18er-Titel eingestuft, wurde zusätzlich der Verkauf in zwei Präfekturen (Saitama und Kanagawa, beide in der Nähe von Tokyo) rechtlich eingeschränkt. Den Inhalt schätzten die Behörden als bedenklich ein: Das Setting sei dem echten Leben zu ähnlich, was das extreme Ausmaß der gezeigten Gewalt gefährlich mache, da anders als bei Filmen der Spieler die Taten aktiv begehe. "Grand Theft Auto III" musste fortan in diesen Präfekturen getrennt von anderen Spielen verkauft werden. Dies war das erste Mal, dass ein Spiel nur aufgrund des hohen Gewalt-Faktors nicht öffentlich verkauft werden durfte. Capcom, die den Titel in Japan vertrieben haben, sahen sich in ihrer künstlerischen Freiheit beschnitten und kündigten rechtliche Schritte gegen die Entscheidung an. Die Parteien wollten sich einigen, aber an die Öffentlichkeit gelangte nichts.

Erst im März 2006 tat sich wieder was: Die CERO präsentierte ein überarbeitetes Wertungssystem, das allerdings nur marginal anders war. Die höchste Einstufung wurde in 'ab 17 Jahren' und 'ab 18 Jahren' aufgeteilt. Zusätzlich ersetzten nun Buchstaben die Jahreszahlen auf den Icons (siehe Kasten unten). Die Freigaben 'A' bis 'D' haben nur Richtlinien-Charakter, während die höchste Stufe ('Z') rechtlich verpflichtend ist: Niemand unter 18 Jahren darf

## Die alten und neuen Alterskennzeichen der CERO

Die Wertungsreform der CERO machte neue Symbole erforderlich: Statt der Zahlen der Altersfreigaben prangen seit 2006 große lateinische Buchstaben auf japanischen Spielverpackungen. Die Altersangabe wurde klein in den unteren Teil des Logos verbannt. Das 'A' ersetzt das 'Frei für alle Altersklassen'-Emblem (gelesen: zen nen rei). Die 'ab 12'- und 'ab 15'-Icons werden durch 'B' und 'C' ausgetauscht. Die 18er-Einstufung erhielt eine Aufteilung in 'D' (ab 17 Jahren) und 'Z' (nicht unter 18 Jahren). Spiele die bis zum 30.5.2006 erschienen, tragen die alten Logos. Danach sind nur noch die neuen Icons auf den Packungen zu finden.

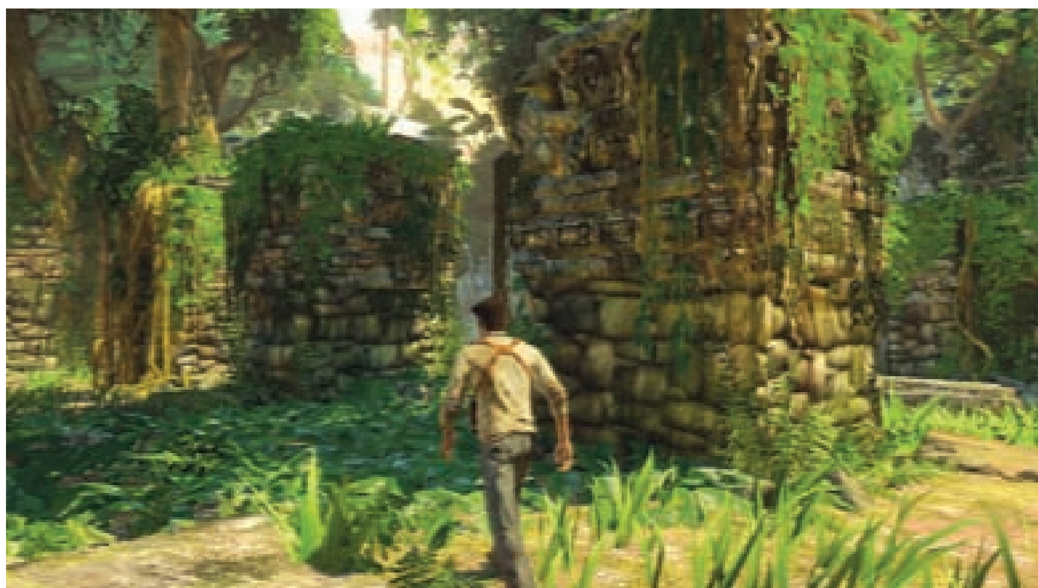
Die Alters-Einstufungen müssen sowohl auf dem Cover als auch auf dem Rücken der Verpackung angebracht sein. Ergänzend ist jeder Alterseinstufung eine Farbe zugeordnet: Diese muss auf der Spine um das CERO-Logo deutlich sichtbar sein. Es ist also nicht nur die USK, die in solchen Dingen penibel ist.




Aus Alt mach Neu: Oben die Logos mit gut lesbarer Altersangabe, unten die Nachfolger mit den kryptisch wirkenden Buchstaben und den zugehörigen Farb-Markierungen.




Wii Die Position der Embleme ist sowohl auf dem Cover als auch auf der Spine vorgeschrieben.



PS3 "Uncharted: Drakes Schicksal" läuft auf japanischer Hardware ohne Blut – auch bei eingelegter US- oder PAL-Version.



Wii Suda 51s Action-Feuerwerk "No More Heroes" ist in Japan und Europa geschnitten. Nur in Amerika seht Ihr Blut statt Asche. Und zwar viel.

Produkte mit diesem Rating käuflich erwerben. Ein Nebeneffekt der Reform: Viele Titel, wie z.B. "Metal Gear Solid 3" oder "Dead or Alive 4", wurden von ehemals 'ab 18 Jahren' auf 'D' zurückgestuft, sind also de facto ab 17 Jahren freigegeben. Die CERO-Wertungen stimmen übrigens mit bestimmten Levels der Kindersicherung in aktueller Sony-Hardware überein: So stehen z.B. 'A' für die erste, und 'B' für die fünfte Stufe, während 'Z' für den höchsten Level steht (Stufe 9).

Die CERO-Bewertungen, und zum Teil der "GTA III"-Vorfall, bewirkte bei den Herstellern ein Umdenken: Viele Spiele erschienen nun in Japan geschnitten: So wurde Leon in „Resident Evil 4" nicht mehr enthauptet. Ein Grund für diese Selbstzensur könnte die Tatsache gewesen sein, dass "Resident Evil 4" der erste von der CERO geprüfte Teil der Zombie-Hatz war und Capcom kein Risiko eingehen wollte. Aktuell gilt die amerikanische Version von "No More Heroes" als ungeschnitten, da die Gegner hier bluten, statt wie in Japan in Asche zu zerfallen.

Obwohl PS3-Spiele codefree sind, sorgt die CERO für unterschiedliche Versionen: In der japanischen Hardware ist der Jugendschutz quasi integriert. Legt Ihr ein amerikanisches "Resistance" in eine solche PS3, sucht Ihr vergebens nach Blut. Umgehen lässt sich das, indem Ihr einen US-Speicherstand auf die PS3 kopiert und damit das Spiel startet. Bei "Uncharted" funktioniert das nicht mehr: Hier bleibt das Spiel auf japanischer Hardware komplett blutfrei, egal welche Fassung Ihr einlegt. Die Zensur wird nicht von der Software vorgenommen. Wollt Ihr nicht auf Blut verzichten, greift zu PAL- oder US-Geräten – hoffentlich bedecken letztere nicht bald nackte Haut... *jk*

## Inhaltsangaben

Statt wie die amerikanischen Kollegen der ESRB bedenkliche Inhalte in Textform auf Verpackungen zu drucken, existieren bei der CERO neun Inhalts-Icons (siehe Tabelle). Kommt in einem Titel ein bedenkliches Ausmaß des jeweiligen Inhaltes vor, muss das entsprechende Logo auf der Rückseite der Verpackung abgedruckt werden. Interessant ist, welche Inhalte in Japan und Amerika als bedenklich eingestuft werden: "No More Heroes" trägt in Japan das 'Verbrechen'-Logo, die amerikanische Packung verweist aber zusätzlich noch auf sexuelle Inhalte und den hohen Gewaltfaktor. "Yakuza" (PS2) erhielt in beiden Ländern ähnliche Kennzeichnungen: Sex, Verbrechen und Drogen.

| Icon | Bedeutung |
|---|---|
| | Liebes-/Romanzenthematik |
| | Sexuelle Themen oder Darstellungen |
| | Gewaltdarstellung oder -Ausübung |
| | Horror oder Angst einflößende Inhalte |
| | Glückspiel |
| | Verbrechen |
| | Tabak- oder Alkoholgenuss |
| | Drogen |
| | Vulgäre Sprache |





Xbox "Dead to Rights" von Namco war der erste von der CERO geprüfte Titel, der das 'ab 18 Jahren'-Siegel verpasst bekam.



PS2 Das erste Mal, dass in Japan ein Spiel aufgrund des hohen Gewaltfaktors mit rechtlichen Reglementierungen kämpfen musste: "Grand Theft Auto III".

# INTERAKTIV



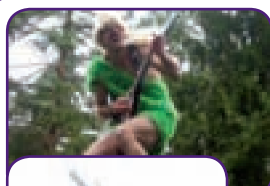
## Most Wanted Charts

| Leser-TOP 10* | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Platz | Spielename | System | Hersteller | Genre |
| 1 ● | Grand Theft Auto IV | PS3 / 360 | Take 2 | Action |
| 2 ▲ | Metal Gear Solid 4 | PS3 | Konami | Action-Adventure |
| 3 ▼ | Resident Evil 5 | PS3 / 360 | Capcom | Action-Adventure |
| 4 (neu) | Fallout 3 | PS3 / 360 | Bethesda | Action-RPG |
| 5 ▲ | Gran Turismo 5 | PS3 | Sony | Rennspiel |
| 6 ▲ | Gears of War 2 | 360 | Microsoft | Action |
| 7 (neu) | Alan Wake | 360 | Microsoft | Adventure |
| 8 (neu) | Wipeout HD | PS3 | Sony | Rennspiel |
| 9 ▲ | Mario Kart Wii | Wii | Nintendo | Rennspiel |
| 10 (neu) | Final Fantasy XIII | PS3 | Square Enix | Rollenspiel |

* Ihr bestimmt die Most Wanted Charts: Votet auf www.maniac-forum.de/forum

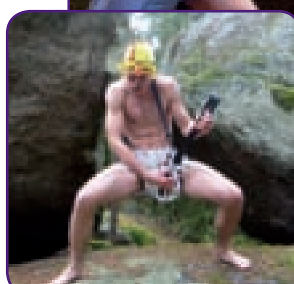
## So sehen Gitarrenhelden aus!

In Ausgabe 02/2008 suchten wir den Guitar-MAN!AC – gefunden haben wir gleich mehrere, aber seht selbst...









Anwärter auf den begehrten Titel gab es einige, doch den ersten Platz hat sich klar ein dynamisches Duo gesichert: Michael Trautner und Kumpel Markus (der uns seinen Nachnamen gemeinerweise – oder wohlweislich? – vorenthalten hat) warfen sich gleich mehrfach in Pose. Wie Ihr an den Bildern seht, waren sich die beiden für keinen Unfug zu schade und riskierten sogar eine kräftige Erkältung. Das ist uns den Hauptpreis und eine Extra-Belohnung in Form einer Veröffentlichung wert, denn diese Bilder muss man der Nachwelt einfach erhalten. Euer Gitarren-Paket geht demnächst in Richtung Oberpfalz raus – und Jungs, zieht Euch besser wieder etwas an, sonst macht Ihr noch die Groupies verrückt...




MAN!AC
Cybermedia Verlags GmbH
Wallbergstraße 10 ▪ 86415 Mering
info@maniac.de ▪ www.maniac.de
Leserbriefe: leserpost@maniac.de

# Manischer Monat

**30 Tage MAN!AC: Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche redaktionelle Wahnsinn**

## Wir rasen nach Großostheim



28. Februar Um "Mario Kart Wii" vor dem überraschend baldigen Releasetermin testen zu können, düsten wir mit dem ICE nach Aschaffenburg. Von dort ging es per Taxi zu Nintendos Europazentrale in Großostheim. Noch von den Erzählungen des Fahrers über dessen sexuelle Ausschweifungen während der Bundeswehrzeit erheitert, griffen wir alsbald zum Wii-Wheel und hetzten Prinzessin Peach & Co. über die Piste – das Ergebnis unserer Testsession findet Ihr vorne im Heft ab Seite 14.

## Herr Schultes und der Wasserkocher

29. Februar

Ein ganz normaler Morgen in der Redaktion: Chef Olli schmeißt den Wasserkocher an, um sich eine schöne Tasse Earl-Grey-Tee zu machen. Zack – die Sicherung springt raus, alle Computer gehen aus, die Kollegen bedanken sich. 'Probieren wir's einfach noch mal', denkt sich Olli und wischt das ausgelaufene Wasser ab: Sicherung wieder rein, Wasserkocher anschalten und... Dankeschön – wieder ist der Strom weg. Doch diesmal kommt es dicker: Dem PC, auf dem wir unsere Screenshots anfertigen, hatte der plötzliche Stromausfall schwer zugesetzt – er machte keinen Mucks mehr. Ulrichs Flüche bei der Notreparatur hallen uns jetzt noch in den Ohren...



### Videospiel-Wissen, das niemand braucht:

Quantität plus Qualität: Wer "Gran Turismo 4" komplett durchgezockt hat, darf aus über 20 Versionen des Mitsubishi Lancer wählen – den Publikumsliebling Nissan Skyline gibt's sogar in mehr als 40 Varianten.



## Gschwendtner Sepp & Friends

3. März

Plötzlich tauchen am Meringer Bahnhof drei wundersame Gestalten auf und verkleiden sich mit Fellmütze und Tiroler Hut, um Fotos von Bierkrügen und Brezen zu schießen – kein Wunder, dass uns die Bahngäste mit entsetzten Blicken bedachten. Das Ergebnis dieser Aktion bewundert Ihr auf der Heft-DVD im anyMAN!AC-Bereich. Dieses Foto stellt im Übrigen kein politisches Statement dar – das Wahlplakat des Meringer SPD-Kandidaten war lediglich der beste Hintergrund für dieses Foto. In die Eglinger Partyhochburg 'Heini' bringen die MAN!ACs keine zehn Pferde...




## Im Dienst für den Leser

11. März



Weder Wind noch Wetter halten uns davon ab, die MAN!AC termingerecht für Euch fertig zu stellen. Den Beweis lieferte Jan diesen Monat: Er kämpfte sich die 15 Gehminuten vom Meringer Bahnhof zur Redaktion durch einen Wolkenbruch und kam – trotz Regenschirm – völlig durchnässt am Arbeitsplatz an. Flugs neue Socken und eine warme Decke im Textilmarkt gegenüber gekauft, die nassen Klamotten auf die Heizung gelegt und frisch ans Werk: vorbildlich!

# LESERBRIEFE

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

## Pfeiffer sorgt für Aufruhr

Tatsache ist, dass Computer- und Videospiele in Deutschland nicht als Kulturform anerkannt sind, Pfeiffer die verbindlichen Kennzeichen der USK als wenigstens ineffektiv ablehnt sowie im Interview darüber hinaus auch Indizierung samt Werbe- und partielle Sprechverbote als nicht hinreichend erachtet. Was bleibt, sind Beschlagnahmung und Vernichtung von Kulturgütern nach dem Strafgesetzbuch – angewendet auf inszenierte Gewalt. Das ist kulturpolitisch beispiellos in westlichen Demokratien.

Es geht um eine konkretisierte Beschäftigung mit Gewalt und Verbrechen in Computer- und Videospielen, und obwohl sich Pfeiffer in seinen Aussagen nicht auf Erwachsene beziehen kann – ganz einfach weil diese nicht seine quantitativ untersuchte Bevölkerungsgruppe darstellen – so weist der indirekt schon perfide Vergleich von krebserregenden Substanzen mit unserer Kulturform doch einen ganz bestimmten Weg...

Als Mensch mit Behinderung geht es aus meiner Sicht dabei stets auch um ein ganz bestimmtes Normdenken, das in Deutschland nach wie vor fest verankert zu sein scheint. Vorstellungen, wonach das, was "gesund" ist und nicht "krank" macht, immer mit gegebenen Traditionen abgewogen wird.

Und dieses Denken ist für mich zuallererst menschenverachtend und verantwortungslos.

**Jürgen Mayer, Österreich, via E-Mail**

Auch wenn – oder gerade weil – Professor Dr. Pfeiffer oft als Buhmann der Videospieler angesehen wird, der nahezu alles verbieten und einem jeglichen Spaß am Spiel rauben möchte, finde ich es wichtig, wenn man mit ihm in einen Dialog tritt, anstatt alte Vorurteile die Situation beherrschen zu lassen. (...)

Erschreckend fand ich die Aussage, dass die Verbotsdebatte für Pfeiffer nur Mittel zum Zweck sei, um Ganztagsschulen in Deutschland einzuführen. Es soll also den Schülern die Freizeit beschnitten werden, damit sie leistungsorientierter arbeiten. Und als Sündenbock müssen die Video- und Computerspiele herhalten.

Dass es zu Abstumpfungseffekten kommen kann, bezweifle ich nicht. Das habe ich bei Filmen und Spielen schon selbst erlebt. Wo man als Kind beim ersten Schauen oder Spielen zurückschreckte, hat man als Erwachsener nach wiederholtem Konsum solcher Szenen eine deutlich andere Toleranzschwelle. Das ist vergleichbar mit einem Witz, den man schon gehört hat.

Unverständlich ist jedoch, wie durch die Abstumpfung bei diesen abstrakten Geschehnissen die reale Gewaltrate steigen soll. Es ist schade, dass Pfeiffer in diesem Kontext nur von "die Wissenschaftler" spricht, anstatt konkrete Lesehinweise für diese wissenschaftlichen Untersuchungen zu geben.

Den Sportschauvergleich halte ich zudem für völlig ungeeignet. Damit übersieht Professor Pfeiffer den entscheidenden Punkt: Ein Zuschauer der Sportschau kann genauso wenig beurteilen, wie das Spiel vom einzelnen Fußballer erlebt wurde, wie ein Zuschauer des Filmmaterials sagen kann, wie der Videospieler sich beim Spielen fühlte.

**Benjamin Herzog, via E-Mail**

Steckt die Kinder und Jugendlichen den ganzen Tag in die Schule, dann wäre alles besser. Profaner, populistischer und undifferenzierter geht es wohl nicht!

Leider enthält das Interview weder eine differenzierte Sicht, noch lässt Herr Pfeiffer erahnen, dass er andersartigen Meinungen offen gegenübersteht. Ignoranz und fehlende Toleranz gegenüber gegensätzlicher wissenschaftlicher Arbeit zeichnen Herrn Pfeiffer aus.

**Marcus, via E-Mail**

Ich finde, Ihr habt mit diesem Interview einen ersten Schritt in die richtige Richtung getan. Das Ziel sollte sein, auf einer vernünftig-neutralen, gar wissenschaftlich distanzierten Art und Weise frei von irgendwelchen fanatischen Positionen beiderseits, mit den Verfechtern der "Indizierungsinquisition" in einen Diskurs zu gehen, der es endlich erlaubt, erwachsenen Gamern fern vom normalen Verkaufsraum Spiele anzubieten, die für Minderjährige nicht zugänglich sind. (...)

Mir kommt die Galle hoch, wenn Konzerne wie Microsoft mir schlicht und ergreifend verbieten, das indizierte "Gears of War" auf meiner Xbox 360 zu spielen, nachdem ich ein Dashboard-Update gemacht habe. Wie krank ist das denn?

**André Noller, via E-Mail**

Wir sagen Danke für die vielen Zuschriften zum Interview mit Prof. Christian Pfeiffer. In der letzten Ausgabe sorgten einige Kommentare des umstrittenen Kriminologen aus Niedersachsen für erhitzte Gemüter. Aus diesem Grund findet Ihr im Extended-Teil der aktuellen Ausgabe Kommentare von Prof. Jürgen Fritz und Electronic Arts zu ihrer Arbeitsweise.

Im Vordergrund Eurer Reaktionen stand zum einen die Forderung nach einer sachlichen Diskussion unseres Lieblingshobbys, zum zweiten wollen sich viele erwachsene Gamer nicht durch generelle Verbote "amoralischer" Spiele in ihrer Freiheit beschneiden lassen.

Verständlich, zumal im Dunstkreis der Jugendschutzdebatte für manche Zocker weitere Probleme entstehen, wie unser Leser André Noller beklagt: Habt Ihr ähnliche Erfahrungen gemacht? Schreibt uns!

## Ohne Fleiß kein Preis?

Es wäre wirklich nicht schlecht, wenn in einem Test auch das Preis-/Leistungsverhältnis bewertet werden würde. Es ist doch lächerlich, dass jedes Game den gleichen Preis hat. Der Aufwand, der für die einzelnen Spiele benötigt wird, ist sehr unterschiedlich und sollte demnach honoriert oder auch geächtet werden können. Man zahlt ja auch einem Handwerker keinen Pauschalpreis, egal wie viel er arbeitet. Die einzelnen Hersteller sollen ruhig mal zittern, wenn sie für schlechte Qualität einen Haufen Geld verlangen.

**Marc Langer, via E-Mail**

Wenn ein Spiel auffallend viel fürs Geld bietet, wie zum Beispiel die "Orange Box" von "Half-Life 2", dann loben wir solche Positivbeispiele. Bei besonders kurzen Spielen wie "God of War: Chains of Olympus" machen wir im Test ebenfalls darauf aufmerksam. Letztendlich muss aber jeder einzelne entscheiden, wie viel Geld man zu zahlen bereit ist. Eine Bewertung, wie Du sie wünschst, ist daher nicht möglich. Zudem ist ein und dasselbe Spiel je nach Geschäft unterschiedlich teuer, was wir auch nicht berücksichtigen können.

## Man spricht Deutsch!

Warum wird bei "GTA IV" nie bemängelt, dass die deutsche Synchronisation fehlt?

Es wäre auf jeden Fall schön, wenn es diese Option gäbe. Nicht jeder ist so ein großes Englischgenie, dass er jedes Wort richtig versteht. Durch die Texteinblendung bekommt man wenig von den Einspielfilmen mit. Wenn man bereit wäre, bekannte deutsche Synchronstimmen an Bord zu nehmen, wäre das sicher eine Bereicherung. Aber wir Deutschen sind ja neben den Franzosen das unbeliebteste Völkchen – das bekommen wir immer wieder zu spüren. Danke, Rockstar!

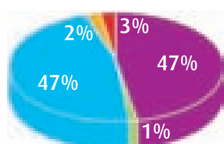
Die Erfahrung zeigt leider, dass das Niveau deutscher Synchros bei zahlreichen Spielen von unfreiwillig komisch bis bestenfalls mittelprächtig reicht. Im Sinne der Atmosphäre ist uns der Originalton deshalb lieber. Zwar hat Take 2 mit "BioShock" bewiesen, dass hervorragende Sprecher auch in Deutschland existieren, manchmal sind Hersteller

## MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

**Zuletzt haben wir gefragt, ob es Euch stört, dass viele Action-Spiele immer kürzer werden.**

- **A** Weniger als zehn Stunden sind eine Frechheit.
- **B** Mir egal, ich kann es mir leisten.
- **C** Lieber kurz und knackig als lang und öde.
- **D** In Relation zum Preis eines Kinobesuchs ist es okay.
- **E** Was soll's, solange es einen Online-Modus gibt!



jedoch einfach nicht daran interessiert, umfangreiche Spiele für teures Geld einzudeutschen.

Aber Du hast natürlich Recht: Deutsche Untertitel lenken ab, für Ungeübte ist der englische Ton auf Dauer schwierig. Mittlerweile ist der deutsche Ton aber fast überall dabei, bei den gelegentlichen Ausnahmen hilft wohl nur ein Englischkurs an der Volkshochschule.

## Oldie-Shooter?!

Was hält eigentlich irgendjemanden auf, diese Perlen der Shooter-Zunft auf den deutschen Markt zu bringen?

Ich bin 55 Jahre alt, Gamer seit dem Atari 2600, und ich bin mir sicher, dass ich Oldie nicht der Einzige bin, welcher sofort zugreifen würde. Der Markt ist bestimmt da!

Ich und Millionen anderer Gamer der ersten Stunde fordern MAN!AC auf, eine Vorreiterrolle und damit den Vertrieb zu übernehmen. Schaut mal den Quark an, welchen Capcom und Namco – okay, es sind auch gute Games dabei – neu auflegen. Und es verkauft sich. Hier muss doch was passieren, bevor andere auf diese Idee kommen. Die meisten Spiele kenne ich sogar, habe sie aber nicht mehr. Und so läuft mir alleine beim Anblick der Bilder das Wasser im Munde zusammen: "Musha Aleste", "Elemental Master", "Gynoug" oder "Thunder Force"...

Wie ich schrieb, bin ich 55: Geht auch mal auf Eure Oldie-Leser mehr ein. Es sind mehr als Ihr denkt! Die Generation Atari 2600 , NES , Mega Drive usw. spielt heute Xbox 360, Wii und PS3.

**Holger, via E-Mail**

Ganz einfach: Kaum einer weiß von der sagenumwobenen Spezies der älteren Zockergarde mit Hang zum Freak-Shooter! Starten wir also einen Aufruf an die älteren Semester unserer Leserschaft: Meldet Euch bei uns, tretet aus dem Schatten ins Licht und erzählt uns von Eurem Hobby!

Ob sich deshalb allerdings an der manchmal kaum nachvollziehbaren Veröffentlichungspolitik hinsichtlich exotischer Spiele etwas ändern wird, ist mehr als fraglich. Immerhin ist Nintendos Virtual Console eine erste Anlaufstelle für ältere Highlights, auch für Xbox 360 und PS3 erscheinen sporadisch Spiele-Oldies und Exoten wie unlängst "Trigger Heart Exelica" für Xbox Live. Sollten weitere Shooter-Perlen auftauchen, lassen wir's Euch wissen!

## Keine Zeit für 3D!

Wann beginnen die Software-Hersteller, 'Back to the roots' zu gehen und wieder mehr auf kurzweilige, unkomplizierte 2D-Spiele zu setzen? Erste Schritte sind ja mit ein paar Games wie "Contra: Shattered Soldier", "Bionic Commando", "Dracula X" und "Ghosts 'n Goblins" gemacht worden – ich denke nämlich, dass diese Games gerade vielen älteren Semestern doch mehr liegen.

Aber wer in der umsatzstarken Zielgruppe von 20-30 hat noch die Zeit? Mit meinen 30 Lenzen, einer 48-Stunden-Woche, einem Kleinkind und einer Frau habe ich mit Ach und Krach noch die Zeit, eine Runde "Pro Evo" pro Woche zu spielen – oder halt mit PSP & DS kurzweilige Games auf'm Klo!

Next-Gen mit Xbox 360 und PS3 reizt mich schon nicht mehr (bzw. weiß ich, dass ich eh keine Zeit mehr dafür habe). Die letzten 20 Neuerwerbungen für GameCube, PS2 und Xbox von 2008 stauben vor sich hin und sind gerade mal angespielt (manchmal erwache ich des Nachts und muss weinen). So viele neue Games und keine Zeit – mir blutet das Herz, mein Hobby stirbt siechend dahin...

**Jan Lehrian, via E-Mail**

## Realismus in Rennspielen?

Seit die Videospiele den Sprung in die dritte Dimension geschafft haben, bin ich fasziniert von Rennspielen und hier vor allem von Rennsimulationen. In kaum einem anderen Genre fühle ich mich der Realität näher. Mit Lenkrad, Gangschaltung und Pedalen – und selbstredend nur aus der Cockpit-Perspektive – kämpfe ich mich durch die Rallye- und Formel-Strecken dieser Welt.

Bei der Bewertung diverser Titel in Magazinen stößt mir allerdings immer wieder sauer auf, dass fast ausnahmslos hoher Schwierigkeitsgrad mit Realismus gleichgesetzt (oder verwechselt...?) wird.

Zwei Beispiele: Auf dem Dreamcast sorgte einst die Automatenumsetzung "F355 Challenge" für Verzückung. In sämtlichen Spielezeitschriften wurde damals das extrem realistische Fahrverhalten hervorgehoben. Aber jetzt mal ehrlich: Würde sich ein echter Ferrari auch nur annähernd so schwerfällig um Kurven zirkeln lassen wie bei diesem Spiel, wäre die Marke wohl schon längst verschwunden. Das Spiel war sehr schwierig und es hat mir nicht zuletzt deswegen auch sehr viel Spaß gemacht. Aber realistisch war das nun wirklich nicht!

Dasselbe musste ich jetzt bei "Forza Motorsport 2" erleben. Den ersten Teil fand ich recht gelungen und daher freute ich mich auf die Fortsetzung. Ich nehme mir also einen Klasse A BMW und wage ein Splitscreen-Duell gegen einen Kumpel in Laguna Seca. Nach einigen Runden legen wir beide kopfschüttelnd das Joypad aus der Hand. Mein hochgezüchteter BMW quält sich wie ein 20-Tonnen-Panzer mit eingefetteten Ketten um die Kurven. Mein Privatauto, ein Renault Clio mit 60 PS, ist da deutlich agiler!

Schnell in ein paar alten Zeitschriften gekramt und was lese ich da? Richtig: "Sehr realistisches Fahrverhalten"! Mann, bin ich froh, dass ich keinen Sportwagen zu Hause habe.

Ich gebe zu, dass ich bei weitem nicht alle simulierten Rennwägen selbst gefahren habe, aber trotzdem weiß ich, dass ein Ferrari schnell ist und ein getunter BMW bretthart auf dem Asphalt liegt. Es gibt aber natürlich auch Gegenbeispiele: Bei "DTM 3" werden unzählige Rennserien und Vehikel simuliert. Trotz dieser Vielfalt ist es den Entwicklern meiner Meinung nach gelungen, bei jedem Auto Beschleunigung, Geschwindigkeitsgefühl, Antriebsart sowie Gewicht nahezu perfekt zu simulieren – das finde ich realistisch!

**Thomas Köck aus Österreich, via E-Mail**

Natürlich bedeutet schwer nicht gleich realistisch: Ein "Burnout" kann ebenso schwer wie ein "Gran Turismo" sein. Allerdings müssen auch wir gestehen, keine Rennerfahrung in einem Cockpit eines echten Ferrari zu besitzen.

Deshalb legen wir die Maßstäbe im Vergleich zu anderen Titeln an: Der entscheidende Faktor Fahrphysik genießt dabei einen hohen Stellenwert. Kann man den Grenzbereich erahnen? Lässt sich der Wagen wieder einfangen? In Sachen Spielspaß spielen aber auch Umfang und Abwechslung eine gehörige Rolle – schließlich soll der Titel im Gesamtpaket an den Bildschirm fesseln.

Dank wachsender Hardwarepower wird die Realismus-Messlatte immer höher gelegt. So nagt nicht nur grafisch der Zahn der Zeit an älteren Titeln wie "Gran Turismo 1" (PSone) oder "F355 Challenge" (Dreamcast).

## BEST OF MAN!AC-FORUM

**»Zombies, die sich schneller bewegen als Normalsterbliche, sind für mich unglaubwürdig und lächerlich. Dazu kommt noch, dass mich ihre Bewegungen an zu schnell laufende, alte Stummfilme erinnert haben.«**
Mr. B. über die Zombie-Mutanten-Wesen aus "Left 4 Dead"

**Versuche beim Zocken den Head zu bangen, das hilft ungemein. Geht halt leider nicht in der Öffentlichkeit.**
Pfombos Tipp gegen Rhythmusprobleme beim Spielen von "Patapon"

**»Das Bild ist aus der Mega-Drive-Version. Auf dem SNES hieß es wohl "Elfmeter-scheissen", dazu habe ich jetzt aber kein Bild gefunden«**
fulgore1101 über peinliche Übersetzungsschnitzer am Beispiel von "World Class Soccer"

## UPDATES & ERRATA

**MEA CULPA:** In der letzten Testdatentabelle haben wir Euch vorenthalten, dass "God of War: Chains of Olympus" auf der PSP auch eine englische Sprachausgabe bietet.

**UPDATE:** Der "Lost"-Untertitel "Via Domus" soll laut Entwickler "Heimweg" bedeuten. Lateiner und Fans von "Das Leben des Brian" wissen: "Der Weg das Haus" ist Quatsch, "Via Domum" wäre korrekt.

**UPDATE:** Da uns Sega eine finale Version von "Condemned 2: Bloodshot" nachgereicht hat, findet Ihr einen Test mit endgültiger Wertung auf unserer Homepage www.maniac.de.

## SCHREIB MAL WIEDER:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 2. Mai 2008.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.
Ab sofort könnt Ihr auch online teilnehmen unter www.maniac.de

# GEWINNSPIELE
## IM WEB UNTER MANIAC.DE

# Einfach göttlich

Zusammen mit Sony rasseln wir mit den Ketten des Olymps und versorgen echte Kriegsgötter mit folgenden Opfergaben:

1x das göttliche XXL-Pack mit Kratos-Actionfigur, Bonusdisk, Spiel & Shirt in aufwändiger Pappbox

2x das "God of War: Chains of Olympus"-Paket mit Kratos-Shirt & PSP-Spiel

Wer nach den göttlichen Preisen strebt, beantwortet folgende Frage:

**Wie heißt das römische Gegenstück zum griechischen Kriegsgott Ares?**

A: Twix
B: Mars
C: Snickers

Stichwort: God of War

# Planet gesucht!

Capcom hat ein warmes Herz für verfrorene Robokrieger und verlost mit uns insgesamt 10 wohlig warme "Lost Planet"-Bündel:

5x "Lost Planet"-PS3 Spiel & Shirt von Level Up in blau

5x "Lost Planet"-PS3 Spiel & Shirt von Level Up in schwarz

Modebewusste Mechpiloten beantworten dafür einfach unsere Preisfrage:

**Welcher Bonuscharakter steckt in der PS3-Version von "Lost Planet"?**

A: Mega Man
B: Leon S. Kennedy
C: Dante

Stichwort: Lost Planet

# Unwirklich hoch drei

In Kooperation mit Midway laden wir zum Tournament und stellen fünf fette Fanpakete als Trophäe zur Verfügung.

5x "Unreal Tournament III"-PS3 Spiel, schmuckes Kampfshirt und Schlüsselanhänger

Actionliebhaber mit Sinn für Ästhetik beantworten folgende Frage wie aus der Pistole geschossen:

**Wie heißt eine beliebte Strahlenkanone aus dem "Unreal Tournament III"-Arsenal?**

A: Mario Mörser
B: Kirby Kanone
C: Link Gun

Stichwort: UT3

KNOW-HOW

# MULTIMEDIA-SERVER

**Holt alles aus Eurer Hardware heraus: Twonky Vision bietet einen Mediaserver speziell für Konsole, Handheld, Handy und allerlei andere Netzwerk-taugliche Mediaplayer.**

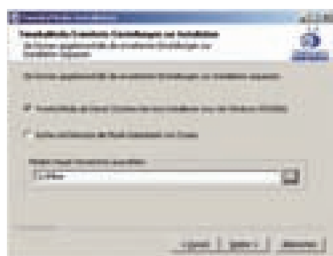
Dass PS3 und Xbox 360 via Serversoftware auf die PC-Festplatte zugreifen können, haben wir bereits in MAN!AC 02/08 geklärt. Bei der kostenlosen Microsoft-Lösung seid Ihr allerdings zahlreichen Restriktionen unterworfen, denn Eure Konsolen und Handhelds haben noch weitaus mehr auf dem Kasten, als "Media Control" und "Windows Media Player" ihnen zugestehen wollen: MAN!AC streamt HD-Filme, Internet-Radio und RSS-Playlists. *oe*

## INTERNET-ADRESSEN

| ANGEBOT | LINK |
|---|---|
| Twonky Vision | www.twonkyvision.de |

## 1 SCHNELLER EINSTIEG

Grundsätzlich können PS3 und Xbox 360 auf alle mit dem DLNA-Standard (Digital Living Network Alliance) kompatiblen Server zugreifen: Neben der Software von Microsoft findet Ihr im Netz einige Alternativen, die allerdings meist holprig laufen oder ebenfalls nicht alle Funktionen Eurer Konsolen unterstützen. Die Ausnahme ist der "Twonky Vision Media Server" (30 Euro), der speziell für Konsolen, Handhelds und diverse Wireless-Geräte entwickelt wurde. Ihr ladet die Software von der Homepage runter, den ersten Monat dürft Ihr sie gratis testen: Installiert den Server als Systemdienst (siehe Bild), stellt nach dem Start die grundlegenden Funktionen wie Servername und Medienverzeichnisse auf der Festplatte ein – Eure Konsole findet den Server anschließend automatisch.



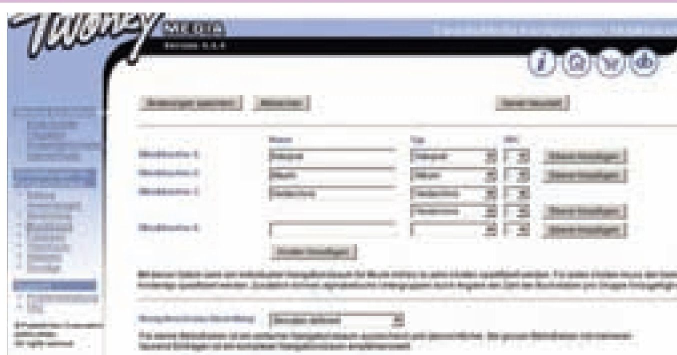
Setzt den Haken bei 'Twonky Media als Dienst installieren' und wählt ein Medienverzeichnis.



Bei der Konfiguration lassen sich unter 'Freigaben' mehrere Medienverzeichnisse organisieren.

## 2 SPEZIELLE EINSTELLUNGEN

Der Mediaserver bringt neben den Standardformaten wie AVI und MP3 auch Dateien wie VOB, M2TS und MP4 auf Eure Konsole, die vor allem für HD-Filme benutzt werden. Zudem lässt er sich mit den 'Einstellungen für Fortgeschrittene' auch zu Mediadatenbanken kompatibel machen: Klickt auf 'Externe Anwendungen', um auf das "Apple Photoshop Album" und die "iTunes"-Medien zuzugreifen. Obendrein dürft Ihr die komplette Menüstruktur des Servers nach Belieben gestalten: Unter 'Musikbaum', 'Fotobaum' und 'Videobaum' lassen sich so genannte Knotenpunkte erstellen, mit denen sich die Dateien unterschiedlich ordnen lassen – Musik könnt Ihr z.B. nach Interpret und Album, aber auch Genre, Wertung und sogar Schlagwörtern sortieren. Zusätzlich dürft Ihr Wiedergabelisten erstellen und zwei automatisch eingerichtete Listen nutzen. Diese beinhalten die am häufigsten sowie die zuletzt gespielten Titel. Natürlich sind auch alle Begriffe individuell gestaltbar, klickt dazu auf das Menü 'Benennung'.



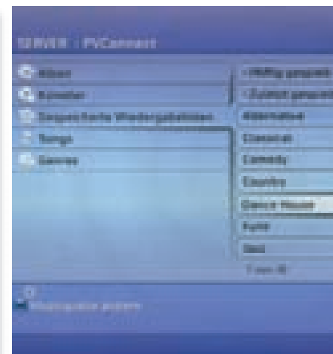
Die Dateien auf dem Server ordnet Ihr mit drei Baumstrukturen: Wir bevorzugen straffe Menüs und ordnen nur nach Interpret, Album und Verzeichnis.

## 3 SONDERFUNKTIONEN

Die komplette Bedienung des Mediaservers funktioniert über den Browser: Nutzt den Link aus dem PC-Fenster (http://xxx.xxx.xxx.xxx:9000/config), um ihn mit dem Browser von Konsole oder Handheld fernzusteuern! Die Web-Bedienung hält noch weitere Überraschungen parat, so können etwa allerhand WLAN-kompatible Geräte auch über das WWW-Interface (http://xxx.xxx.xxx.xxx:9000/webbrowse) darauf zugreifen: Eine Liste aller kompatiblen Modelle findet Ihr auf der Homepage. PSP-Fans dürfen ihre MP3-Verzeichnisse sogar als RSS-Kanal ins Homemenü bringen und dann wireless hören – surft dazu auf http://xxx.xxx.xxx.xxx:9000/rss. Xbox-360-Besitzer kommen zudem in den Genuss von Onlinestreams: Klickt in der Konfiguration auf 'Internet Radio', hier lässt sich der Mediaserver mit den Radiodatenbanken der beiden Anbieter Shoutcast und vTuner verbinden. Ihr dürft sogar einen Filter erstellen, der nur gewünschte Genres auf die Konsole bringt. Auf der Xbox 360 findet Ihr die Radiosender anschließend unter den Wiedergabelisten, über 20.000 Stationen stehen Euch zur Auswahl.




Zugriff für PSP: Klickt im Browser auf ein RSS-Logo, um das Verzeichnis als RSS-Kanal zu speichern.



Komfortabel: Internet-Radiosender erscheinen auf Eurer Xbox 360 nach Genres geordnet.

05/2008 GESTERN HEUTE MORGEN

# MAN!AC EXTENDED

INHALT



## Hülsbeck goes Klassik:

### Chip-Musik gespielt vom Orchester

Foto: Yamaha

# Game Developers Conference 2008

**Alle Jahre wieder treffen sich die kreativen Köpfe der Branche, um in Kalifornien nur über das eine zu reden: Spiele.**



X Die diesjährige Game Developers Conference (GDC) war weniger spielelastig als im Jahr davor. Zumindest was Neuankündigungen angeht: 2007 lieferten sich Sony und Microsoft regelrechte Presse-Schlachten mit Events, Diskussionsrunden und Enthüllungen – so wurde "Killzone 2" das erste Mal der Öffentlichkeit präsentiert. Doch nicht dieses Jahr: Jamil Moledina (seines Zeichens Organisator der GDC) bat die Aussteller darum, den Ball etwas flacher zu halten. Schließlich sei die GDC eine Möglichkeit für Entwickler, Fachwissen und Ideen auszutauschen. Es ginge nicht darum, den Konkurrenten die Show zu stehlen. Zwar kamen die Teilnehmer der Bitte nach und zeigten kaum Spiele, ganz ohne Grabenkämpfe ging es dann aber doch nicht: So mussten sich Rollenspiel-Interessierte zwischen den zeitgleich laufenden Vorträgen "Lost Odyssey Post Mortem" und "The Art of Final Fantasy XII" entscheiden. Daher zog Moledina am Ende der Messe in Erwägung, das nächste Mal weniger Presse zuzulassen. Es wäre schade, wenn der Öffentlichkeit irgendwann dieser Einblick in die Entwickler-Welt verschlossen bliebe.

## Meeting-Marathon

Trotzdem gab es genügend, über das es zu berichten lohnt. Einige Aussteller reizten das erlaubte Kontingent an PR-Events komplett aus. Capcom veranstaltete zum Beispiel ein "Street Fighter IV"-Turnier, an dem wir leider nicht teilnehmen konnten. Später hatten wir allerdings Gelegenheit, gegen Daniel Boutros (Gewinner des Turniers und Präsident der Game-Consulting-Firma Gametao) anzutreten. Nach unserem 8:1-Sieg mussten wir uns auch mal selbst auf die Schulter klopfen. Das Spiel selbst machte mit zehn Charakteren schon einen fortgeschrittenen Eindruck. Anschließend präsentierte Produzent Ben Judd das Next-Gen-Sequel zu "Bionic Commando". Er erzählte, er habe die Entscheidungsträger von Capcom in Osaka fünf Jahre lang beknien müssen, bis sie grünes Licht für eine Neuauflage des Klassikers und dessen Fortsetzung gegeben haben.

Auch Capcoms Spielhallen-Rivale SNK Playmore zeigte einige Produkte in einem Hotel nahe des Messegeländes. Wir hatten Glück, überhaupt eingeladen worden zu sein, da sich SNK erst in letzter Minute zu einem Auftritt entschied. Neben der "Neo Geo Collection" für Wii und PS2 gab es sogar zwei Überraschungen: Die erste war ein Trailer zu "King of Fighters XII" samt wunderschönen Highres-Sprites. Die zweite war "Metal Slug 7", das exklusiv für den DS

## Erwachsene Inhalte in Spielen

Brenda Braithwaite (Entwicklerin von "Wizardry") referierte über Sex in Videospielen. Ein interessanter Punkt war die Frage, wie man den Reiz von Erotik in Spielen steigern kann – da immer mehr Frauen ein von Männern dominiertes Medium nutzen, müssen Wege gefunden werden, erotische Inhalte für beide Geschlechter attraktiv zu gestalten. Ein weiteres Problem stelle die Implementierung des Aktes selbst in den Spielverlauf dar. Bisherige Versuche wie in "God of War" seien zu simpel und plump. Ein Zuhörer meinte hierzu, dass mehr Frauen in der Spielbranche arbeiten müssten.

Im Anschluss fand eine Diskussionsrunde über Zensur und Spielinhalte für Erwachsene mit Entwicklern, Presse-Vertretern und Mitgliedern der europäischen PEGI-Behörde statt. Kritisiert wurde die Härte, mit der Spielinhalte bewertet werden, vor allem im Vergleich mit Filmen. Durch die Interaktivität des Mediums würden Sex und Gewalt in Spielen von der Öffentlichkeit schlimmer als in Filmen empfunden, was zu negativer Presse führe. Auch die Umstände, welche die speziell für den deutschen Markt angefertigten "Germany Versions" verursachen, sind Entwicklern ein Dorn im Auge.



erscheint. Unsere Zweifel, ob Nintendos Handheld für ein solch frameabhängiges und animationslastiges Spiel die geeignete Hardware sei, wurden innerhalb der ersten Sekunden zerstreut: Animationen, rotierende Sprites, bildschirmfüllende Bosse, Musik und Soundeffekte waren wie von den Konsolenvorgängern gewohnt sehenswert. Das Doppelwaffen-Feature des sechsten Teils wurde beibehalten und der Touchscreen beherbergt eine Karte: Mit dem Stylus wird sie gezoomt und bewegt, was das Aufstöbern von versteckten Items vereinfacht.

Bei Microsoft demonstrierte Chris Snatchell (Microsofts XNA Game Development Manager), wie einfach sich auf XNA-Technologie basierende Spiele auf verschiedene Plattformen portieren lassen. Dazu zeigte er einen Shooter, den er auf Microsofts Zune Media Player spielte. Dank XNA









Das 'Who is who' (v.l.n.r.): Daniel Boutros mit "Street Fighter"-Produzent Yoshinori Ono, Brent Bushnell und Dylan Cuthbert. Rechts: Sonys "G.I.R.L."-Präsentation.

ließe sich der Titel ebenso auf einem Windows PC oder der Xbox 360 spielen. Schade, dass Microsoft diesen Markt in Europa Apples iPod kampflos überlässt.

Epic zeigte die aktuellste Version ihrer "Unreal Engine 3": Neben neuer Wasser-Physik und überarbeiteter KI für Menschenmassen beeindruckte vor allem die 'Soft Body'-Physik. In einer Demo reagierte ein unter Beschuss stehendes Fleischstück äußerst realistisch und organisch. Die Epic-Demonstration war auch der Grund, warum es am Stand von AGEIA (eine amerikanische Firma, die sich auf Physik-Simulation spezialisiert hat und vor Kurzem vom Grafikkarten-Hersteller Nvidia gekauft wurde) wenig Spektakuläres zu sehen gab: Epic wollte die Show für sich haben und bat AGEIA, keine Unreal-Engine-3-Neuheiten zu zeigen.

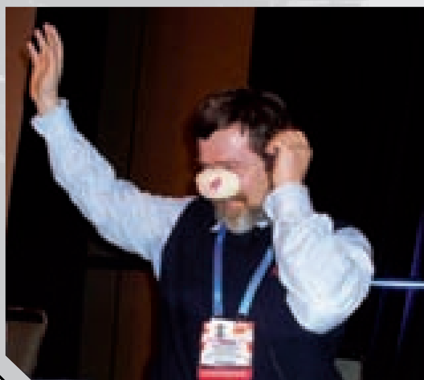
## Brot und Spiele

Später lief uns Brent Bushnell (Sohn von Atari-Gründer und Branchen-Urgestein Nolan Bushnell) über den Weg. Er sprach mit uns über seine Pläne, das vernetzte "uWink" Videospiel-Restaurant zu einer internationalen Kette zu machen: Besucher des Lokals können über in die Tische integrierte Touchscreen-Spiele zocken und sich in Turnieren miteinander messen. So führt der Sohn die Idee des Vaters fort, denn der kombinierte in den Achtzigern mit der "Chuck E. Cheese"-Kette das erste Mal Pizzerien und Spielhallen. Das Test-Restaurant in Los Angeles läuft bisher vielversprechend.

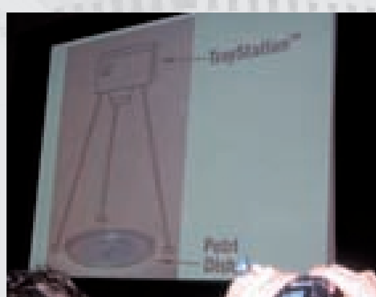
Sony präsentierte das "Gamers In Real Life"-Programm (G.I.R.L.), das Frauen den Einstieg in die Spielentwicklung erleichtern soll, und stellte die Bloggers-Lounge bereit: Bequeme Sessel und gratis Verpflegung

## Game Design Challenge

Tradition auf der GDC: Drei bekannte Designer sollen ein Spiel zu einem Industrie-relevanten und amüsanten Thema entwerfen. Unter dem Motto 'Zielgruppenerweiterung' sollte ein Game designt werden, welches ein Mensch mit einer anderen Spezies zusammen spielt. Die Teilnehmer waren der Vorjahressieger Alexey Pajitnov (Foto unten), Brenda Braithwaite (hielt den Vortrag über Sex in Spielen) und "Zoo Tycoon"-Schöpfer Steve Meretzky (Foto rechts mit Hasenohren).



Pajitnov präsentierte das Delfin-freundliche "Dolphin Ride" und Braithwaite zeigte das über die Webseite 'Facebook' spielbare "100 Dogs". Meretzky setzte sich mit "Bac Attack" gegen die Mitbewerber durch: Mit einer mikroskopischen Kamera – der "TrayStation" – wird eine Petrischale analysiert. Die auf einem Bildschirm dargestellten Gegner sind Bakterien, die wirklich in der Schale leben. Mit Mikro-Strahlen kann der Spieler die Bakterien dezimieren und hat gewonnen, sobald er eine gewisse Anzahl beseitigt hat. Die Rechte an sich eventuell in der Schale entwickelnden Bakterien liegen beim "Bac Attack"-Publisher, was den lukrativen Absatzmarkt der Bioindustrie öffnen würde. Den Einwand, dass die mitspielenden Bakterien keine große Freude an dem Spiel haben würden, winkte Meretzky mit einem "Hey, es sind Einzeller!" ab.

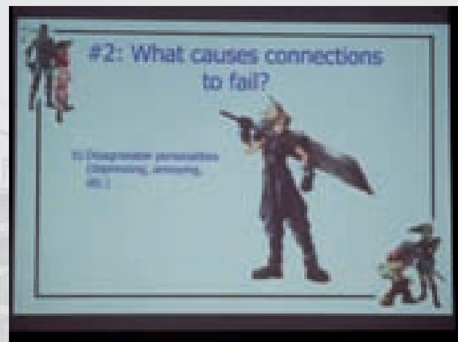





sorgten für entspannte Atmosphäre. Hier trafen wir auf Dylan Cuthbert, den wohl nur die wenigsten beim Namen kennen. Bereits mit 16 Jahren arbeitete er beim englischen Entwickler Argonaut an den beiden "Starwing" Titeln für das SNES, wobei der zweite Teil bis heute nicht veröffentlicht wurde. Seine brillante Arbeit ermöglichte es ihm, zwei Jahre später nach Japan zu gehen, um an Titeln wie "Super Mario 64" und "Gran Turismo" zu arbeiten. Auch die PS2-Technikdemo mit den Quietschenten im Wasserbassin stammt von ihm. In Kyoto gründete Cuthbert seine eigene Firma Q Games (nicht zu verwechseln mit Tetsuya "Rez" Mizuguchis Q Entertainment), die u.a. für den Taktik/Action-Mix "Starfox Command" (DS) verantwortlich zeichnet. Aktuell arbeitet Q Games an den "PixelJunk"-Spielen für Sonys PlayStation Network.

Spieltechnisch war das alles, was die Game Developers Conference 2008 hergab. Daneben war die Veranstaltung prall mit Vorträgen und Events gefüllt, in denen sich alles um die Technik hinter den Spielen drehte. Und auch wenn Presse und Konsumenten weniger zu bestaunen hatten als letztes Jahr, bleibt die GDC der größte Event, auf dem sich Industrieriesen und kleine Firmen austauschen können, um das zu machen, was uns am wichtigsten ist: bessere Spiele. ali/hk/*jk*

## Charakter-Design




Katherine Isbister (Leiterin des Game Research Labs) präsentierte die Ergebnisse ihrer kürzlich durchgeführten Studie über Spieler und die Charaktere, die sie mögen. Demnach tendieren Gamer dazu, sich eher mit Figuren zu identifizieren, die heroische und altruistische Charakterzüge besitzen sowie gut ausgearbeitete und witzige Dialoge führen. Überraschenderweise stehen übersexualisierte Figuren wie z.B. Ivy aus "Soulcalibur" eher schlecht in der Gunst der Spieler. Cloud Strife aus "Final Fantasy" wird als Prototyp eines Lieben-oder-hassen-Charakters angeführt: Diese Figuren werden entweder geschätzt oder als unsympathisch angesehen. Auch Themen wie unvergessliche Antagonisten und einprägsame Momente wurden besprochen. Die meisten Spieler gaben Aeris' Tod in "Final Fantasy VII" als den emotionalsten Moment an. Interessierte finden unter http://bettergamecharacters.blogspot.com die Materialien des Vortrages.

## Masahiro Sakurai

Masahiro Sakurai gab einen tiefen Einblick in den Entwicklungsprozess von "Super Smash Bros. Brawl". Die Charakter-Riege stand zu Beginn der Arbeiten 2005 fast komplett fest. Sakurai entwarf alle Attacken selbst: Er bestimmte die benötigten Frames und fotografierte Spielzeugfiguren, um den Animations-Designern die Posen der Charaktere zu verdeutlichen. Selbst Details wie Kleidung und Farbpaletten stimmte Sakurai aufeinander ab, um ein homogenes Gesamtbild zu schaffen. Bei Charakteren wie Pit, die es noch nicht im Next-Gen-Gewand zu bestaunen gab, entstand das Design evolutionär – ähnlich wie Link aus "Zelda", der vom Sprite zum detaillierten Polygon-Modell heranwuchs.



Für Sakurai war am wichtigsten, dass sich die Steuerung wie in den Ursprungs-Spielen der Figuren anfühlen sollte. Als Beispiel nannte er die unterschiedliche Art, wie sich Samus und Mario im Sprung steuern lassen. Solid Snake dagegen wurde ein eher trickreicher und Stealth-basierter Kampfstil auf den Leib geschneidert. Er demonstrierte das Erklärte, indem er drei Charaktere gleichzeitig mit drei Controllern kontrollierte. Der Mann kennt sein Spiel!





## "Bei mir ist gerade der Klempner im Bad"

Ein Fisch in der Dusche, ein Gumba über der Toilette und Rohrverleger Mario an der Wand. Der Preis für das genialste Zocker-Badezimmer geht an: Gregor Pfingstl, auch bekannt als 'Tabulator' aus dem MAN!AC-Forum. Links seht Ihr den fliegenden Fisch in seiner Entstehungsphase: Um die Charaktere aus dem Mario-Universum pixelgenau als Fliesenmosaik nachbauen zu können, heftete Gregor Ausdrucke der Mario-Gegner als Vorlage an die Wand. Nach dem Anbringen der Minifliesen musste das Meisterwerk nur noch mit Fugenmasse vollendet werden. Wobei das Wort 'nur' laut Gregor fehl am Platz ist: Aufgrund der schiefen Wände sei das Verlegen der farbigen Fliesen "eine Sau-Hackn" (Hochdeutsch: eine ziemliche Arbeit) gewesen. So wird er "das Fliesenzeug längere Zeit nicht mehr anrühren" – wir denken, das Ergebnis (rechtes Bild) rechtfertigt alle Mühen.

# Kunst oder Krempel? Teil 2

**Wir machen da weiter, wo wir im letzten Monat aufgehört haben – staunt über die bunten Blüten, die unser Lieblingshobby bei Menschen aus aller Welt treibt.** *ms*



## Das ganze Leben ist ein Spiel

Bei eBay einkaufen kann jeder – die Etsy.com-Shops hingegen sind hierzulande kaum bekannt. Seit 2005 bieten Verkäufer aus aller Welt in über 100.000 Online-Läden selbst hergestellte Waren an – darunter unzählige Produkte aus dem Bereich der Videospiele. Besonders gefallen hat uns die von "Space Invaders"-inspirierte Wanddeko des Verkäufers 'oneupdesigns'. Wer im täglichen Leben Farbe bekennen möchte, schmückt seine Textilien mit 'Aperture Science Portal Pins' (Slevin 11's Shop) oder die Lauscher mit Ohrringen aus dem Online-Krämerladen von 'pardalote'.









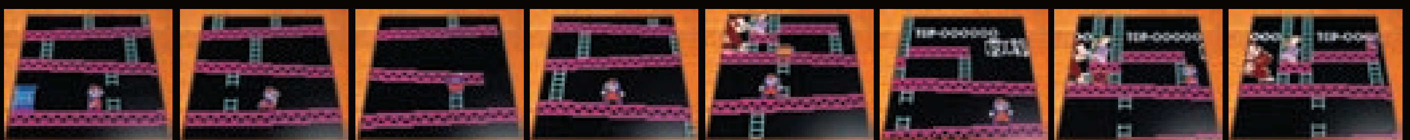


## Pusten, Drehen, Formen – fertig!

Oft stehen in Blogs langweilige Dinge aus dem Leben langweiliger Menschen, denen langweilig ist. www.balloonaday.com ist eine Ausnahme. Noel aus Edmonton betreibt eine Art Luftballon-Blog: Jeden Tag bastelt er aus Qualatex-Ballons eine neue Figur – die Motive stammen aus dem Tierreich, aus Film und Fernsehen oder eben aus dem Bereich der Videospiele. Letztgenannte Kategorie wird sogar regelmäßig bedient – zum einen, weil Noel selbst Gamer ist, zum anderen, weil sich die Besucher der Webseite immer öfter wünschen, ihre Lieblingshelden in Ballonform zu sehen. Wer die vergänglichen Figuren nachbauen möchte, kann Noel bei der Arbeit zusehen: Immer montags um 17 Uhr kanadischer Ortszeit (24 Uhr hierzulande) gibt's eine Video-Chat-Stunde mit Gelegenheit für Fragen, Wünsche und Anregungen.

## Als die Pixel Laufen lernten

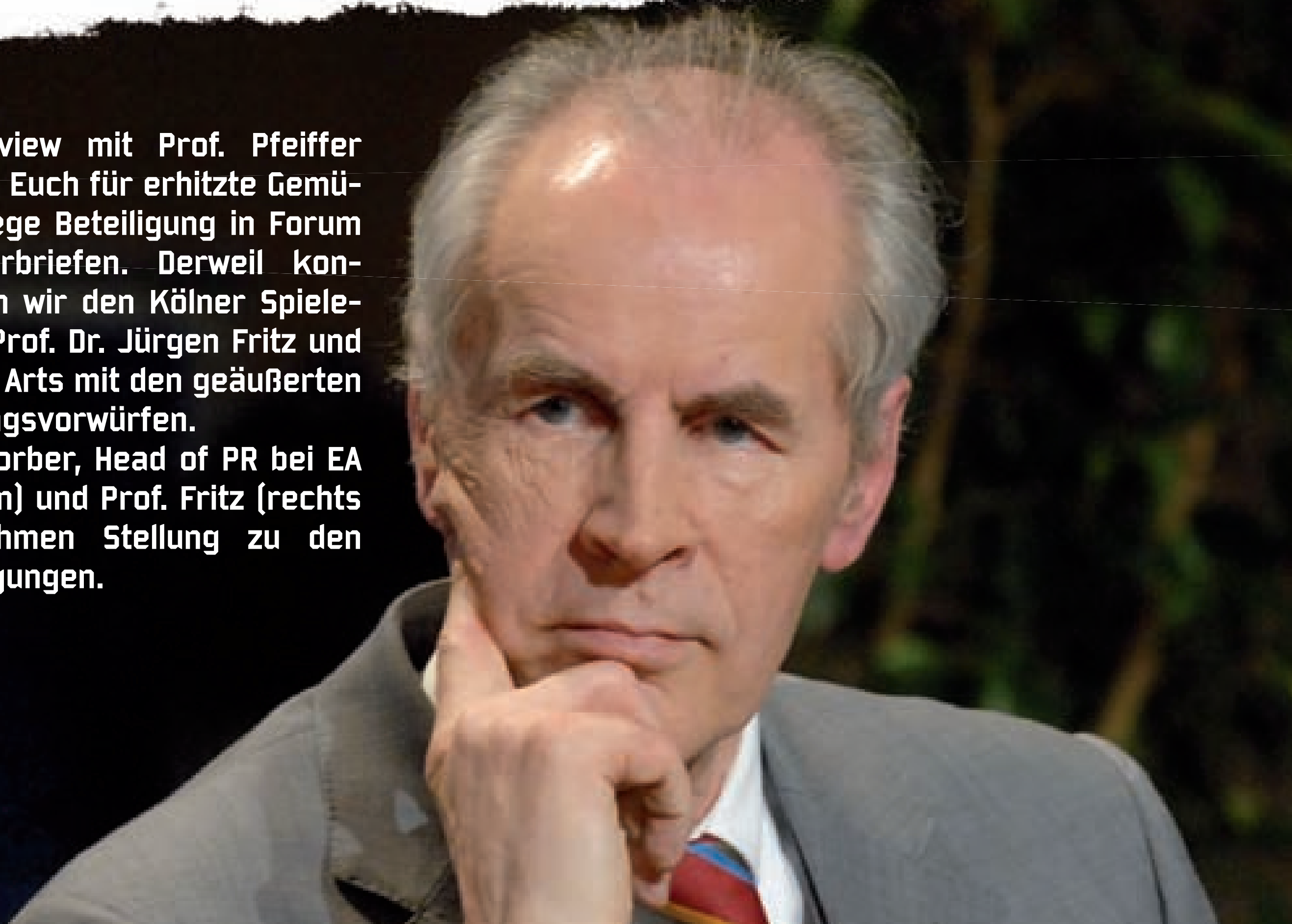
"Mit Lego-Steinen Pixel-Screenshots formen, kann doch jeder", dachte sich Mr. Bitflicks und baute prompt den Spielablauf mit ein. Unter www.bitflicks.com könnt Ihr die genialen Filmchen ansehen: Da stiefelt Jumpman zum Oberaffen (Bildreihe unten), hüpft Mario durch 2D-Welten und ballert Samus Aran ein Level leer. Wer die Clips betrachtet, traut seinen Augen kaum: "Hat der etwa jedes Einzelbild mit Lego-Steinchen nachgebaut? Das ist doch unmöglich!" werdet Ihr staunen. Das ist es vermutlich auch – deshalb hat Mr. Bitflicks den Computer zu Hilfe genommen. Am Beispiel der weißen Steine auf schwarzem Stoff (Bild rechts oben) lässt sich das einfach erklären: Hier wurde ein Legoklotz von verschiedenen Seiten fotografiert und dann digital vervielfacht. Es entsteht ein Bild mit zahlreichen Ebenen, via Stop-Motion-Technik wird später ein Film draus.







# Das Nachspiel



Das Interview mit Prof. Pfeiffer sorgte bei Euch für erhitzte Gemüter und rege Beteiligung in Forum und Leserbriefen. Derweil konfrontierten wir den Kölner Spieleforscher Prof. Dr. Jürgen Fritz und Electronic Arts mit den geäußerten Bestechungsvorwürfen.

Martin Lorber, Head of PR bei EA (links oben) und Prof. Fritz (rechts oben) nehmen Stellung zu den Anschuldigungen.

»[Prof. Fritz] ist einer der Wissenschaftler eines medienpädagogischen Instituts, das sich von dem Spielehersteller Electronic Arts Personal- und -Sachkosten bezahlen lässt.«

»Den Herstellern durch ein Verbot (...) den Geschäftserfolg zu nehmen, halte ich für sehr erstrebenswert.«

»Ein Spiel wie "Der Pate: Die Don-Edition" ist amoralisch. Wenn Punkte dafür vergeben werden, dass man unschuldige Menschen tötet, dann gehört so ein Spiel indiziert.«



# Martin Lorber, Head of PR, Electronic Arts



Martin Lorber leitet die Abteilung für Public Relations bei Electronic Arts.

Ich habe Christian Pfeiffer schon mehrmals im persönlichen Gespräch erläutert, dass er in Bezug auf das Spiel "Der Pate" einem schlichten Irrtum unterliegt.

Er verwechselt die Darstellung der Handlung beziehungsweise die verschiedenen Handlungsoptionen mit einer möglichen moralischen Aussage des Spiels. Das Spiel thematisiert – wie auch die zugrunde liegende Filmtrilogie – die Brutalität der Mafia im New York der 40er- und 50er-Jahre. Natürlich 'kommt' diese Brutalität daher im Spiel vor. Das sagt aber nichts über eine mögliche moralische oder ethische Haltung des Spiels aus. Auf keinen Fall ist es so, dass das Spiel die Gewalt und die Methoden der Mafia verherrlichen würde.

»Es [ist] völlig unsinnig, wenn Professor Pfeiffer allein aus der Darstellung der Mafiamethoden im Spiel dessen 'Amoralität' ableitet.«

Deshalb ist es auch völlig unsinnig, wenn Professor Pfeiffer allein aus der Anwesenheit von Gewalt und der Darstellung der Mafiamethoden im Spiel dessen 'Amoralität' ableitet.

Diesen Flüchtigkeitsfehler will ich ihm gerne nachsehen. Nicht akzeptabel aber ist seine Behauptung, Professor Dr. Jürgen Fritz, Professor Dr. habil. Winfred Kaminski und andere Beamte des Landes Nordrhein-Westfalen, die an der Fachhochschule Köln arbeiten, ließen sich von EA bestechen und würden daher gerne das sagen, was uns als "Geldgeber" gefalle. Richtig ist, dass das Institut "Spielraum" der Fachhochschule Köln unter anderem von EA finanziell unterstützt wird. Wir folgen mit diesem Engagement dem Auftrag der Bundesfamilienministerin Dr. Ursula von der Leyen und ihres nordrhein-westfälischen Amtskollegen Armin Laschet, die im Februar 2007 gefordert haben, dass "die Beratungsangebote für Eltern durch Wirtschaft, Länder und Bund verbessert werden sollten".

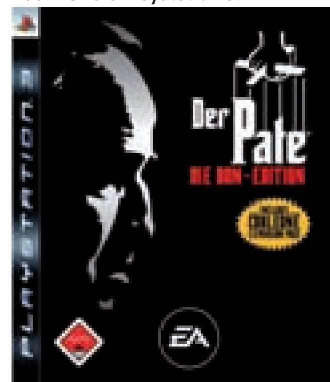
Diese Aufforderung bedeutete nichts anderes, als dass die Wirtschaft entsprechende Beratungsangebote finanziell unterstützen solle. Die Unterstellung, die Urteile und Äußerungen von Professor Dr. Jürgen Fritz hätten sich durch die Unterstützung von "Spielraum" durch EA geändert, ist natürlich lächerlich. Das kann man ja schon daran ablesen, dass sich Professor Dr. Jürgen Fritz bereits seit Jahrzehnten mit der Thematik auseinandersetzt und beispielsweise für die Bundeszentrale für politische Bildung (die sicherlich auch Professor Pfeiffer für unverdächtig hält) entsprechende Bücher und Artikel verfasst. An seiner grundsätzlichen Haltung hat sich seit dem finanziellen Engagement von EA bei "Spielraum" nichts geändert.

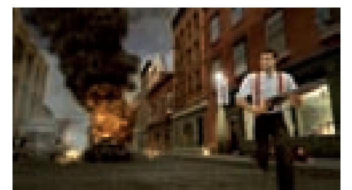
Dass Hochschulen Drittmittel akquirieren, ist im Übrigen seit Jahren selbstverständliche Praxis und von der Politik ausdrücklich so gewünscht. Auch das Pfeiffer-Institut in Niedersachsen finanziert sich ja zu einem Großteil über Drittmittel aus der Industrie.

Was mich bei einem Juristen, der auch als Wissenschaftler gerne ernst genommen werden würde, überrascht, ist Folgendes: Wider besseres Wissen behauptet er nach wie vor, Spiele mit Gewaltdarstellungen würden stets höhere Verkaufszahlen erreichen als Spiele ohne Gewaltdarstellungen. Ein kurzer Blick in die Verkaufscharts von media control genügt, um diese Mär zu widerlegen.

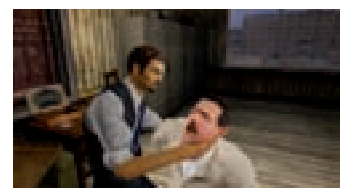
Es mag in seine Ideologie nicht passen, aber das meistverkaufte Computerspiel aller Zeiten ist immer noch "Die Sims", und Spiele wie "FIFA", "Need for Speed" oder Nintendos "Gehirn-Jogging" rangieren natürlich weit vor den Gewaltspielen in den Verkaufscharts. Das weiß Pfeiffer aber.

Der Zankapfel aus dem Hause EA: "Der Pate: Die Don-Edition" erschien 2007 für die PlayStation 3.









»Fritz [sagt] offenkundig gerne das, was seinen Geldgebern gefällt. Von daher nehme ich Äußerungen von ihm (...) nicht sehr ernst.«

»Die Arbeiten von Fritz (...) zeichnen sich dadurch aus, dass sie extrem unempirisch sind und sich nicht an mit wissenschaftlichen Methoden gewonnenen Fakten orientieren.«

»Viele Behauptungen [kommen] aus dem Bauch heraus.«

»Das sind Lobbyisten der Industrie, die keine ernst zu nehmende Wissenschaft betreiben.«



# Prof. Dr. Jürgen Fritz über Vorwürfe und seine Forschung



Prof. Dr. Jürgen Fritz, geboren 1944, erforscht Medien an der FH Köln.

Herr Pfeiffer unterstellt, dass unsere Forschungen zu Thematiken der Computerspiele und ihrer Nutzung von der Software-Industrie finanziert werden. Diese Behauptung ist unzutreffend. Seit mehr als 20 Jahren werden an der Hochschule Forschungen zu diesem Bereich durchgeführt, die von öffentlichen Institutionen gefördert werden. Um entsprechende Fördermittel zu erhalten, müssen hohe qualitative Standards erfüllt werden. Die Ergebnisse der Forschungen sind publiziert worden und können zum Teil auch im Netz abgerufen werden, und zwar unter der Adresse: www.fh-koeln.de/wvw.

Wie in Forschungsberichten üblich, ist angegeben worden, welche Ministerien und öffentlichen Institutionen Forschungsmittel gewährt haben. Dieser Sachverhalt ist Herrn Pfeiffer bekannt. Wenn er gleichwohl versucht, durch unzutreffende und polemische Unterstellungen den Stellenwert der Forschungsergebnisse in Misskredit zu bringen, verletzt er eindeutig das Gebot der Fairness und begibt sich außerhalb einer sachlichen Diskussion. Wir sind kein "politischer Gegner" von Herrn Pfeiffer, sondern eine wissenschaftlich orientierte öffentliche Institution, die das Ziel hat, zum einen die Studierenden gut auszubilden und zum anderen zum wissenschaftlichen Fortschritt beizutragen. Es gilt, beide Aufgaben angemessen miteinander zu verknüpfen und sich nicht in polemische Auseinandersetzungen mit Herrn Pfeiffer zu verlieren.

## Forschungsaufgaben und Forschungsziele an der FH Köln

An der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften studieren angehende Sozialpädagogen. Für sie ist es unverzichtbar, die Perspektiven, Sichtweisen, sozialen Hintergründe und Motivationen von Kindern und Jugendlichen, aber auch von Eltern und anderen Erwachsenen kennen zu lernen. Die zahlreichen Forschungsprojekte an unserer Fakultät hatten von daher das Ziel, die Sichtweisen, Motivationen und Nutzungsweisen der Spieler unter die Lupe zu nehmen, um eine Verständnisbrücke zu ihnen zu entwickeln.

In den verschiedenen Forschungsprojekten ging es u.a. darum, herauszufinden, warum von den Spielen eine große Faszinationskraft ausgeht, was Spieler dazu motiviert, stundenlang zu spielen und wie sie das Spielgeschehen für sich nutzen. So haben wir untersucht, welche Problemlösungsprozesse in den verschiedenen Computerspielen gefordert werden



Spielraum: Das geisteswissenschaftliche Zentrum der Fachhochschule Köln.

und wie die Spieler mit diesen Herausforderungen umgehen.

In einem anderen Forschungsprojekt sind wir der spannenden Frage nachgegangen, welche Bedeutung die Spielinhalte für die Spieler haben, wie sie die Inhalte wahrnehmen, welche Funktionen sie für sie haben, welche Inhalte sie akzeptieren und welche sie ablehnen. Uns war in diesen Forschungen wichtig, uns intensiv mit der Perspektive der Spieler auseinander zu setzen, um Erkenntnisse zu gewinnen, wie sie mit den Spielen umgehen. Um es noch deutlicher zu sagen: Uns interessieren die Menschen mit ihren Gedanken und Gefühlen. Wir wollen durch unsere Forschungen nicht vorgefertigte Meinungen bestätigen, sondern wir sind neugierig darauf, wie die Menschen im Umgang mit den Computerspielen denken, handeln, wahrnehmen und fühlen.

Dies gilt auch für ein großes Lehrforschungsprojekt zum Bereich von Onlinespielen, bei dem wir sowohl der Faszinationskraft von virtuellen Spielgemeinschaften nachgegangen sind als auch der Problematik exzessiven Spielens. Die Ergebnisse dieser Forschungsbemühungen sind nicht nur in fachwissenschaftliche Veröffentlichungen eingeflossen, sondern auch in gutachterliche Stellungnahmen für Bundesregierung und Parlamente (mit deutlichen Empfehlungen, die gesetzlichen Bestimmungen speziell für Online-Spiele zum Schutz von Kindern und Jugendlichen zu verändern).

Die Auffassung von Herrn Pfeiffer,

wir würden mit diesen Forschungen "typische Verharmlosungen" in die Welt setzen, um damit der Softwareindustrie einen Gefallen zu tun, geht an der Wirklichkeit vorbei und erweist sich als bloße Polemik. Ebenso absurd ist die Behauptung, dass unsere Forschungen "extrem unempirisch sind und sich nicht an mit wissenschaftlichen Methoden gewonnenen Fakten orientieren". Es wurden qualitative Forschungen durchgeführt, die sich selbstverständlich an wissenschaftlichen Standards orientieren. Und ohne Zweifel handelt es sich dabei auch um empirische Forschungen. Nach Abschluss einer mit öffentlichen Mitteln geförderten Forschung müssen – das weiß Herr Pfeiffer sicher aus eigener Praxis – Forschungsberichte vorgelegt und von einem wissenschaftlichen Gremium akzeptiert werden.

Nun unterscheiden sich die Forschungen des Mitarbeiterteams von Herrn Pfeiffer in Zielsetzung und Methodenwahl von unseren Bemühungen. Herr Pfeiffer verfolgt andere Forschungsziele, hat andere Forschungsinteressen und Erkenntnisziele als wir. Wir denken anders, forschen anders und haben offensichtlich auch ein anderes Menschenbild als Herr Pfeiffer. Anstatt



Forschung und Lehre: An der FH Köln erfahren Studenten die neuesten Erkenntnisse über die Wirkung virtueller Welten.

**»Die Auffassung von Herrn Pfeiffer (...) geht an der Wirklichkeit vorbei!«**

nun polemisch zu werden, wäre es im Sinne des Erkenntnisfortschritts sicher besser, die unterschiedlichen Ergebnisse zur Kenntnis zu nehmen und sie wechselseitig als Bereicherung zu sehen und nicht als Widerspruch zu den eigenen Forschungsergebnissen.

So schwer die Erkenntnis auch manchem fallen mag: Kinder, Jugendliche, junge und ältere Erwachsene, die sich intensiv mit Computerspielen beschäftigen, eignen sich Sichtweisen an, die auf Erwachsene und auch auf Eltern verstörend wirken können. Spieler rahmen das Spielgeschehen anders als Zuschauer, die nicht mit einbezogen sind und keine Kenntnis über die Spiele haben. Auf der anderen Seite stoßen die Sichtweisen, Beurteilungen und Einschätzungen von Eltern und Pädagogen bei Jugendlichen auf Widerspruch und Widerstand.

Es sollte das Ziel von Wissenschaftlern und Pädagogen sein, dieses Konfliktfeld nicht durch Zuspitzung und Polemik zu verschärfen, sondern Möglichkeiten des Austausches und der wechselseitigen Verständigung anzubieten. So wie Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene ein Recht auf ihre Sichtweisen, ihre Nutzungsinteressen und Vorlieben haben, so ist es ebenso berechtigt, dass Erwachsene, insbesondere die Eltern, Vorbehalte gegen bestimmte Inhalte haben und einschreiten, wenn ihre Kinder zu lange spielen und dabei auf Dauer die Notwendigkeiten der realen Welt aus dem Blick verlieren. Erforderlich sind nicht generelle Verbote, sondern Aushandelprozesse und wechselseitiges Verständnis zwischen Spielern und ihren Eltern.

Gibt es Spielräume für diese pädagogischen Forderungen? Das Sammeln von wissenschaftlichen Erkenntnissen über Spielmotivationen, Nutzungsinteressen, Problemlösungsprozessen ist die eine Seite. Die andere Seite ist, diese Erkenntnisse für die Gesellschaft, für Kinder und Jugendliche, für Eltern und Pädagogen nutzbar zu machen. Um diese Aufgabe zu lösen, hat sich die Fachhochschule Köln entschlossen, in Kooperation mit zwei Unternehmen der Computerspielindustrie das unabhängige Institut "Spielraum" zu gründen, das den Erkenntnisfortschritt zu den virtuellen Spielwelten für die Gesellschaft nutzbar machen möchte. Dies folgt der Aufforderung der Politik an Unternehmen der Spieleindustrie, Verantwortung zu übernehmen und Maßnahmen zu fördern, die den Erwerb von Medienkompetenz unterstützen.

## Spielräume durch "Spielraum"

"Spielraum" ist ein Kooperationsprojekt zwischen den Unternehmen Electronic Arts und Nintendo einerseits und der Fachhochschule Köln, Institut für Medienpädagogik und Medienforschung andererseits. Auf der Games Convention 2006 in Leipzig wurden die ersten Pläne zu diesem Projekt der Öffentlichkeit vorgestellt. In Absprache mit dem Rektor und der Verwaltung der Fachhochschule Köln ist "Spielraum" seit 1. November 2006 ein In-Institut der Fachhochschule und damit örtlich, räumlich, finanziell und verwaltungsmäßig in die Hochschule eingebunden. "Spielraum" hat seinen Sitz in Köln, ist jedoch nicht auf den Bereich Köln begrenzt, sondern will bundesweit aktiv werden. Die Mittel für "Spielraum" werden anteilig sowohl von der Fachhochschule Köln erbracht als auch von den Firmen Electronic Arts und Nintendo.

## Über die Ziele von "Spielraum"

Ein wichtiges Ziel von "Spielraum" ist es, einen Beitrag zur Entwicklung der Medienkompetenz von Eltern, Erziehern, Pädagogen und Lehrern zu leisten. Dabei geht es sowohl um Kenntnisse und Erfahrungen über die Erscheinungsformen virtueller Spielwelten, als auch um die Vermittlung von Forschungsergebnissen und die kritische Auseinandersetzung mit den Problemfeldern virtueller Spielwelten. "Spielraum" erhofft sich, dass durch dieses Mehr an Kenntnissen und Erfahrungen eine Verständnisbrücke zwischen den Generationen geschaffen wird. Aus Unkenntnis erwachsen häufig Vorverurteilungen, die für das gegenseitige Verstehen zwischen Eltern und Kindern hinderlich sind. Die seit Jahren geführte Auseinandersetzung um Gefahren und Wert von Computer- und Videospielen bedarf einer Versachlichung. Dabei versteht sich "Spielraum" sowohl als kompetenter Diskussionspartner als auch als Vermittler zwischen den Spielinteressen der Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen und den Sorgen, Bedenken und Einschätzungen der Eltern, Erzieher und Lehrer.

Für "Spielraum" sind Computer- und Videospiele in so weit ein Kulturgut, als dass sich in ihnen sowohl Gesellschaftliches als auch Individuelles spiegelt. Dieses Kulturgut, das Teil der Freizeitwelt und der Spielkultur nahezu aller Kinder, Jugendlicher und jungen Erwachsenen geworden ist, sollte kritisch und kompetent in Blick genommen werden. "Spielraum" will durch Informationsmaterialien, Unterrichtsvorschläge, Fortbildungsveranstaltungen und Tagungen dazu beitragen, dieses Kulturgut angemessen zu verstehen und kompetent damit umzugehen. Insofern ist "Spielraum" eine pädagogisch orientierte Institution mit einem auf die Förderung der Medienkompetenz gerichteten Bildungsauftrag.

## Schule und Medienkompetenz

Sicher ist es aus vielen Gründen sinnvoll, Ganztagsschulen in Deutschland einzuführen. Sie bieten u.a. auch die Chance, die medialen Interessen von Kindern und Jugendlichen ernst zu nehmen und gemeinsam mit ihnen zu reflektieren. Durch gezielte Förderangebote ließe sich die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler weiter ausbilden.

Ganztagsschulen "zum Schutz vor der nachmittäglichen Medienverwahrlosung" zu instrumentalisieren geht jedoch an den Möglichkeiten, Aufgaben und Zielen von Schule vorbei.

### LESETIPP ZUM THEMA





Wer "Computerspiele(r) verstehen" möchte, sollte sich die neue Veröffentlichung von Prof. Fritz und seinem Forschungsteam bestellen. Das Buch ist bei der Bundeszentrale für politische Bildung (www.bpb.de) erhältlich. Der Beitrag richtet sich in erster Linie an Eltern und Pädagogen und liefert einen anspruchsvollen Einblick in die Welt der Videospiele.

# Symphonic Shades

## Chris Hülsbeck ist Deutschlands bekanntester und beliebtester Spiele-Komponist – am 23. August wird ihm ein symphonisches Konzert gewidmet.

Es ist noch nicht so lange her, da waren symphonische Spielemusik-Konzerte etwas Exotisches: gelegentlich aufgeführt im Spiele-verrückten Japan, hierzulande unbekannt. Doch die Zeiten ändern sich: Nach famosen Games-Convention-Eröffnungskonzerten im Leipziger Gewandhaus haben solche Veranstaltungen Hochkonjunktur.

Wer sich als Klassikfreund die diesjährige Games Convention vorgemerkt hatte, wird sich wundern: Anstelle einer festlichen Veranstaltung unter Leitung von Dirigent Andy Brick entschied sich die Messeleitung für Videogames Live, eine Halb-Playback-Veranstaltung mit Lasershow und Bildleinwänden.

### Vom C64 in den Konzertsaal

Bevor sich Entrüstung breitmacht: Thomas Böcker, Organisator der fünf bisherigen GC-Eröffnungskonzerte, macht mobil und widmet erstmals ein komplettes symphonisches Konzert einem Komponisten – Chris Hülsbeck. Für den in USA lebenden Musikus geht damit ein lang gehegter Wunsch in Erfüllung. Fans von Hülsbeck und klassischer Spielemusik sollten sich den 23. August dick im Kalender anstreichen: Das Konzert war innerhalb kürzester Zeit ausverkauft – schnell wurde für den gleichen Abend ein zweites anberaumt, wofür noch Karten erhältlich sind.

### Internationale Prominenz

Das Konzert des WDR Rundfunk-Orchesters wird einen repräsentativen Querschnitt von Hülsbecks Werk bieten. Unter Leitung von Arnie Roth sind die von namhaften Komponisten neu arrangierten Stücke erstmals in orchestraler Form zu hören, eine CD-Aufnahme ist nicht ausgeschlossen. Der Finne Jonne Valtonen nimmt den Großteil der Orchestrierungen in die Hand, aus Japan gibt's prominente Unterstützung: Yuzo Koshiro ("Actraiser") wird "Jim Power", Takenobu Mitsuyoshi ("Daytona USA", "Shenmue") "Apidya" auf Orchester zuschneiden. Zudem ist Percussion-Künstler Rony Barrak mit von der Partie, bekannt von den GC-Konzerten. Wer seinen Ohren was Gutes tun will, sichert sich Tickets unter www.symphonicshades.com *tn*



# Thomas Böcker: "Träume und Ängste"



**Er ist der Mann hinter den erfolgreichen Eröffnungskonzerten der Games Convention, er hatte seine Finger bei der "Final Fantasy Distant Worlds"-Tour im Spiel und nun organisiert Thomas Böcker das erste symphonische Spielekonzert, das sich ausschließlich einem Komponisten widmet.**

MAN!AC: Wie kam es zu "Symphonic Shades"?

**Thomas Böcker:** Da ich großer Fan von Chris Hülsbeck bin, lag die Idee schon einige Zeit in meiner Schublade. Ich hatte mich mit Chris auch schon darüber verständigt und es war klar, dass beide Seiten sehr gern ein solches Konzert veranstalten würden. Irgendwann.

Die Chance dazu ergab sich, als der Manager des WDR Rundfunkorchesters, Winfried Fechner, an mich herantrat und fragte, ob ich mit ihm ein Spielemusikprojekt realisieren würde. Da gab es selbstverständlich gar keine Frage – und "Symphonic Shades" schien ihm eine fabelhafte Idee.

Welcher Organisationsaufwand ist mit solch einem Konzert verbunden?

Wir haben zum Glück schon Erfahrung mit Spielemusikkonzerten, wodurch der Aufwand nicht weniger, aber überschaubar wird. Bis 2007 habe ich die fünf Eröffnungskonzerte der Games Convention organisiert, war maßgeblich an der Welttournee "PLAY! A Video Game Symphony" beteiligt und arbeite derzeit an "Distant Worlds – Music from Final Fantasy". Ich sage das, weil das Team für "Symphonic Shades" aus ähnlichen Kontakten besteht: Arnold Roth, unseren Dirigenten, kenne ich durch die letztgenannten beiden Projekte. Jonne Valtonen arrangiert und orchestriert für uns seit Jahren – egal, ob für Leipzig, Detroit, Singapur oder Sydney.

Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit mit Rechteinhabern mancher Musikstücke, Orchestern und anderen Veranstaltern?

Für "Symphonic Shades" gibt es zum Glück keine Probleme, da Chris Hülsbeck sämtliche Rechte an seiner Musik besitzt. Alle Arrangements werden speziell für das Konzert in Köln in Zusammenarbeit mit ihm neu erstellt, das Ausleihen von Noten steht nicht zur Debatte.

Nachdem das erste Konzert bereits ausverkauft ist, wie ist die Stimmung im Organisationsteam?

Hervorragend. Man hat immer Träume und Ängste, wenn man mit der Produktion solcher Konzerte anfängt. Niemand kann vorhersagen, wie erfolgreich sie verlaufen wird. Nun wurde uns bewiesen, dass es großes Interesse an "Symphonic Shades" gibt – und dass die traditionelle Herangehensweise gefragt ist. Fans wissen es zu schätzen, dass wir ohne Effekthascherei arbeiten und uns aufs Wesentliche konzentrieren: die Musik und die Künstler, die sie präsentieren.

Wie stehen die Pläne für künftige Konzerte in Deutschland?

Das WDR Rundfunkorchester hatte schon Spielemusik im Repertoire und ich denke, dass sie diesen Weg weiterhin einschlagen werden. Es ist schon lange kein Geheimnis mehr, dass man mit orchestraler Spielemusik ein junges, aufgeschlossenes Publikum in die Konzertsäle locken kann. Davon profitieren Orchester und Fans gleichermaßen.

# Jonne Valtonen: "Kommt ins Konzert!"



**Nach ersten Schritten in der finnischen Demo-Szene unter dem Pseudonym Purple Motion arbeitete Jonne Valtonen bald an zahlreichen professionellen Produktionen, vor allem im PC-Bereich. Für "Symphonic Shades" kümmert er sich um die Arrangements und die Orchestrierungen.**

MAN!AC: Wie arrangierst Du alte 8- und 16-Bit-Tracks für ein großes Orchester? Was sind die Herausforderungen?

**Jonne Valtonen:** Eigentlich ist es wie beim Arrangieren von jeglicher Art Musik: Gute Musik ist immer gute Musik – egal, wie sie präsentiert wird. Aber natürlich ist es teilweise schwierig, die Balance und die Seele der Originalmusik zu erhalten. Es ist nicht unmöglich, bedarf aber einiger Arbeit. Ich mag speziell das Arrangieren von C64-Musik, weil dort die Melodien im Fokus stehen. Im Gegensatz dazu konzentrieren sich einige Amiga-Stücke sehr auf spezifische Sounds, was es nicht so leicht macht, sie weiterhin erkennbar zu halten und in einem orchestralen Umfeld präsentieren zu können.

Generell gesagt: Solange die Melodien stark sind, ist es eine große Freude, diese Musik zu arrangieren.

Wie ist die Zusammenarbeit mit Komponist Chris Hülsbeck? Ist das ein enges Zusammenwirken oder lässt er Dir freie Hand?

Ich bin permanent in Kontakt mit Thomas Böcker, dem Produzenten, und natürlich mit Chris Hülsbeck. Zusammen überlegen wir uns, in welchem Stil die Musik mit dem Orchester aufgeführt werden soll. Ein Beispiel: "Grand Monster Slam" schien uns am besten als Eröffnungsfanfare geeignet, mit starkem Blechbläsereinsatz – ganz so wie John Williams es machen würde. Nachdem ich meine Arbeit an den Stücken abgeschlossen habe, macht Chris Kommentare und Vorschläge – und gibt am Ende seinen Segen.

Gibt es bestimmte Tracks, an denen die Arbeit besonders Spaß gemacht hat? Oder gab es Tracks, die aus verschiedenen Gründen schwierig zu arrangieren und zu orchestrieren waren?

Im Moment arbeite ich an dem Schlusstitel des Konzerts, also dem großen Finale. Es handelt sich um Chris' berühmteste Komposition für ein Computerspiel. Jedenfalls wird es ein Klavierkonzert – das macht großen Spaß. Und obwohl ich sehr nah am Original arbeite, kann ich eine Menge romantischer Orchestertexturen einbringen und das Stück im Stile eines Sergei Wassiljewitsch Rachmaninow gestalten.

Ich glaube, dass die Schwierigkeit bei meiner Arbeit darin liegt, den besten Stil für jeden einzelnen Titel zu finden, um ihn mit einem Orchester aufzuführen. Ganz ehrlich, einige Stücke haben mir zunächst Kopfzerbrechen bereitet, aber letztlich ist das alles eine interessante Herausforderung für mich.

Eines der Amiga-Stücke klingt schlicht, unschuldig und auch ein bisschen statisch. Das Stück zieht seine Pfiffigkeit und Frische aus den Sounds und der Hauptmelodie. Nach einer Menge Überlegungen dachten wir uns, dass es hierfür vielleicht sinnvoll wäre, in die minimalistische Richtung eines Philip Glass oder Terry Riley zu gehen. Damit ist es zwar etwas repetitiv, andererseits entwickelt es sich stetig, es verändert sich und baut sich auf. Auf diese Weise drücken wir die Unschuld und Niedlichkeit des Originals weiterhin aus – und machen die Musik auch für das Orchester sehr interessant. Oberflächlich ist die Komposition statisch, im Inneren aber polyrhythmisch mit klarer Linie. Das Stück kommt nun mit einmaligen und modernen Ideen für die Instrumentierung daher, nicht zuletzt deswegen kann ich nur sagen: Kommt ins Konzert und lasst Euch die Sache nicht entgehen!



# Chris Hülsbeck: "Ich empfinde das als Meilenstein."

**Keine Frage, er ist der Star des Konzerts: Chris Hülsbeck hat alle gespielten Stücke in seiner Laufbahn als Spielekomponist verfasst und erfüllt sich mit diesem Konzert einen lebenslangen Traum. Dagegen waren seine Anfänge bescheiden: Publisher Rainbow Arts wurde auf Hülsbeck aufmerksam, als er als Gewinner eines Wettbewerbs im 64'er Magazin auftauchte. Bald darauf traf Hülsbeck die Mannen von Factor 5 rund um Julian Eggebrecht, das Ergebnis der Zusammenarbeit waren legendäre Soundtracks wie die der "Turrican"-Spiele oder das Titellied der Amiga-Fassung von Irems Baller-Klassiker "R-Type". Später begleitete er Factor 5 nach Kalifornien und arbeitete dort nicht nur an den epischen Scores der "Rogue Squadron"-Spiele, sondern entwickelte auch diverse Musik-Software. Wir haben mit Chris Hülsbeck über das kommende Konzert gesprochen.**

**MAN!AC: Dein erstes Album trug den Titel "Shades" – das war 1991. 17 Jahre später trägt Dein eigenes Konzert diesen Titel. Bist Du jetzt am Ziel oder ist das erst der Anfang?**

**Chris Hülsbeck:** Das Ganze empfinde ich als Meilenstein und deshalb passt auch die Wahl des Titels, mit dem alles angefangen hat. Natürlich hoffe ich, dass es weitergeht und vielleicht ist es auch der Anfang von einem neuen spannenden Abschnitt in meinem Leben.

**Kannst Du uns etwas über die Auswahl der Stücke sagen? Waren Dir manche besonders wichtig? Gab es welche, die Du nicht dabei haben wolltest?**

Vor allem wollten wir alle Klassiker dabei haben. Ein persönlicher Wunsch ist auch noch mit drin, aber dazu demnächst mehr. Grundsätzlich gibt es nicht viel, was nicht interessant wäre, mit dem Orchester umzusetzen. Aber wir haben ja nicht unbegrenzt Zeit. In jedem Fall glaube ich, dass wir eine sehr gute Mischung im Programm haben.

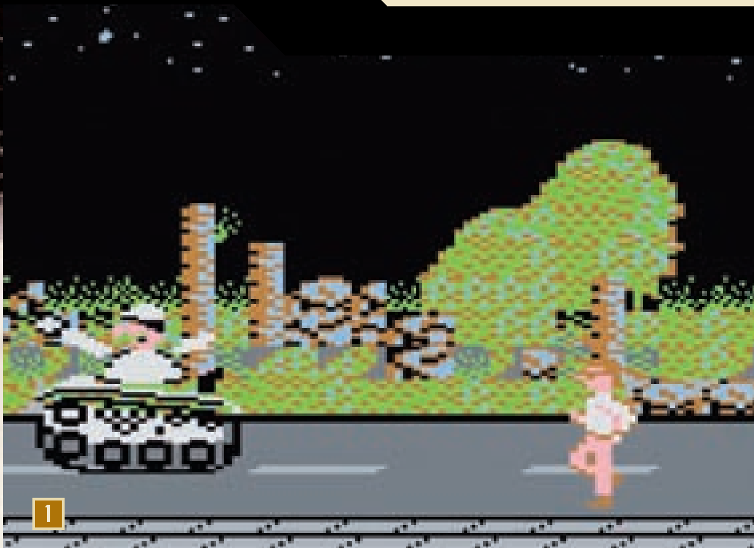
**Kannst Du darüber sprechen, warum Du nicht den Soundtrack zu Factor 5s Drachenaction "Lair" geschrieben hast? Wie war die Zusammenarbeit mit einem anderen Komponisten? Musstest Du dich zurücknehmen oder ging das eher Hand in Hand?**

Das hatten wir unserem Publisher zu verdanken, der sich in den Kopf gesetzt hatte, einen Hollywood-Komponisten zu engagieren. Ich war natürlich etwas enttäuscht, aber wenigstens hat er gute Kompositionen abgeliefert und war generell ein sympathischer Typ. Natürlich war es für mich immer noch sehr viel Arbeit, die Musik von ihm zu editieren und in das Spiel zu integrieren, da er sich mit so etwas

## Auszug aus Hülsbecks Werk

- Katakis (C64)
- Bad Cat (C64)
- To be on top (C64)
- The Great Giana Sisters (C64)
- R-Type (Amiga)
- Turrican (Amiga)
- Turrican 2 (Amiga)
- Apidya (Amiga)
- Super Turrican (SNES)
- Mega Turrican (Mega Drive)
- Jim Power (Mega Drive, Amiga)
- Tunnel B1 (PSone)
- Extreme Assault (PC)
- Star Wars: Rogue Squadron (N64)
- Star Wars: Rogue Leader (GameCube)












1» In "To be on top" (C64) stürmt Ihr die Charts mit einem eigenen Song.

2» Das Jump'n'Shoot "Jim Power" erschien für Amiga und Mega Drive.

3» "Super Turrican": toller Sound dank formidablem SNES-Soundchip.

4» "Mario"-Klon mit Ohrwurm-Musik: "The Great Giana Sisters" (C64).

nicht auskannte. Insofern habe ich das Beste aus der Situation gemacht.

**Wie gestaltet sich die Arbeit mit Jonne Valtonen bei den Arrangements?**

Jonne bekommt von mir teils vorarrangierte Midifiles und MP3s von den Originalstücken als Basis und arbeitet die Musik dann so um, wie sie gut vom Orchester gespielt werden kann. Das beinhaltet aber nicht nur die Wahl der Instrumente, sondern auch ästhetische Aspekte, damit es echt symphonisch klingt. Dann bekomme ich die vorläufigen Partituren und wir können noch Änderungen besprechen. Den Feinschliff werden wir zusammen bei den Proben machen. Jonne ist ein sehr netter Mensch und ich bin dankbar, ein so gutes Team für die Produktion zu haben.

**Neben dem Komponieren hast Du Dich viel mit der technischen Seite hinter der Spielemusik beschäftigt. Was reizt Dich mehr: der technische Aspekt oder die Komposition?**

Die Komposition hat in den letzten Jahren immer mehr an Bedeutung gewonnen, aber auch die technische Seite macht noch kontinuierlich Fortschritte. Wir haben jetzt die Möglichkeit, Elemente der Musik in Echtzeit während des Spielverlaufs neu abzumischen und das eröffnet neue Dimensionen. Und die Qualität hat mit der neuesten Konsolengeneration noch einmal drastisch zugelegt, so dass wir inzwischen Musik-CDs in puncto Sound locker in den Schatten stellen können.

**Wie siehst Du die Entwicklung in der Spielemusik in den letzten Jahren? Hat die Musik von den technischen Möglichkeiten profitiert oder hat sie an Kreativität eingebüßt?**

Es gibt inzwischen grandiose Spielesoundtracks, die sich mit der Musik von Hollywoodfilmen messen können und sie in einigen Fällen sogar übertrumpfen. Insofern ist es eine sehr spannende Zeit, in der Spielebranche tätig zu sein. Das einzige, was ich manchmal vermisse, ist die Verspieltheit der frühen Spielemusik. Aber da kann man einfach mal den Emulator anschmeißen und in Nostalgie schwelgen.



**Was macht Dir mehr Spaß? Ein System wie den Commodore Amiga akustisch bis zum Letzten auszureizen oder bei den aktuellen Konsolensystemen technisch quasi aus dem Vollen schöpfen zu können?**

Irgendwann kommt man an einen Punkt, wo man fühlt, dass man alles aus einem System rausgeholt hat – dann sucht man sich eine neue Herausforderung. Für unser letztes Projekt haben wir erstmals alles in Mehrkanal abgemischt – und es war eine echt anspruchsvolle Aufgabe, die Datenflut zu bändigen.

**Wie reagierst Du heute auf das Thema "Star Wars"?**

Das fällt im Moment unter die Rubrik "abgeschlossen". Ich bin immer noch ein großer "Star Wars"-Fan und stolz auf unsere Spiele zu dem Thema. Aber es war Zeit, mal wieder etwas anderes zu machen.

# HALL OF SHAME





Schick, aber nicht besonders gut verarbeitet: Segas Dreamcast mit Riesencontroller.

X "Bis zu sechs Milliarden Spieler" wollte Sega mit dem Dreamcast ans Pad locken. Zum Leidwesen des Sonic-Konzerns interessierte sich die Zockergemeinde mehr für die PSone und das N64, viele warteten sogar lieber auf die PlayStation 2. Dabei hatte der weiße Kasten durchaus Potenzial, das dank Segas imageorientierter Werbekampagne aber unterging. Durch die optionale 60Hz-Wiedergabe gehörten PAL-Balken und ausgebremste Spiele endlich der Vergangenheit an, Onlinetechnik sowie Exklusivtitel à la "Shenmue" oder "Phantasy Star Online" wiesen neue Wege. Statt herkömmlicher Speicherkarten bot der Dreamcast mit der Virtual Memory Unit (VMU) eine Art Mini-Game-Boy inklusive Knopfzellen. Die Batterien waren ganz schnell leer, wenn man die VMU in der ausgeschalteten Konsole vergessen hatte – eine Erfahrung, die wohl jeder Besitzer einmal gemacht hat. Ursprünglich als Katana und Black Belt angekündigt, führte die Konsole als Dreamcast zu Segas Rückzug aus dem Hardwaregeschäft und ebnete den Weg für den bis dato erfolgreichsten Titel des Unternehmens: "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen". Danke, Mario! *mh*



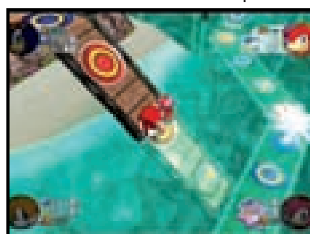
## Sonic Shuffle

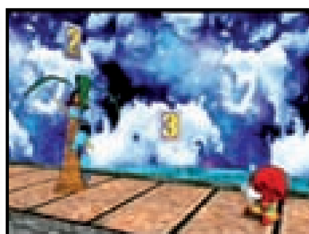



Eine gelungene Party ist eine Kunst für sich. Während reale Feten oft unter schlechter Musik, tütchendrehenden Klugschwätzern und geruchsintensivem Würfelhusten leiden, wird der witzlose "Mario Party"-Abklatsch "Sonic Shuffle" von anderen Problemen geplagt.

Standen bei Marios Brettspielspaß witzige und eingängige Simpelgames im Vordergrund, machen sie sich bei Sonic und seinen Freunden rar: Mit etwas Glück spielt Ihr ein Brett sogar durch, ohne jemals gegen Eure Mitstreiter anzutreten. Stattdessen flucht Ihr über repetitive Kartenkämpfe gegen die KI und häufige, unsäglich lange Ladezeiten. Sofern Ihr irgendwann doch über ein Minispiel stolpert, ist es mit ziemlicher Sicherheit irre kompliziert, weshalb ich mich ernsthaft frage, wieso sie überhaupt im Spiel sind.

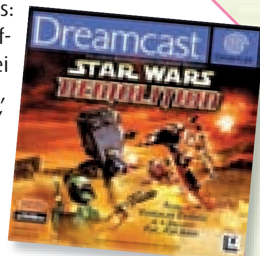
Noch verwirrender: Knapp 40 'Force Jewels' sorgen für Chaos auf dem Spielbrett, ebenso wie individuelle Charakterstärken und haufenweise Aktionsfelder. Die blödsinnige Story setzt noch einen drauf. Sonic, Tails Knuckles und Amy sollen die 'Maginaryworld' retten, indem sie verlorene Edelsteine sammeln. Mit Freunden gegen den Bösewicht Void kämpfen heißt hier: Schwächt Euch gegenseitig und schenkt Euch nichts! 'Void' bedeutet übrigens 'Hohlraum' – bezeichnend für dieses Spiel!





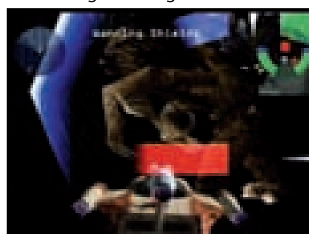
Viele, viele bunte Felder: "Sonic Shuffle" kopiert fleißig, der Spaß fehlt.

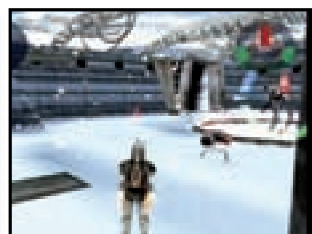
## Star Wars Demolition




Mit der passenden Lizenz geht scheinbar alles: Weil "Vigilante 8: 2nd Offense" spielerisch dürftig war, wurde die ballerlastige Arena-Raserei dreist in ein Sternenkriegerkorsett gezwängt, um mit solch ungewöhnlichen 'Fahrzeugen' wie der Rancor-Bestie oder Boba Fett in fröhliche Deathmatches zu starten. "Star Wars Demolition" punktet mit originalgetreuen Soundeffekten und Musik, ein paar schönen Texturen und... na ja... mit der "Star Wars"-Lizenz eben.

Kaum habt Ihr bekannte Schauplätze wie Dagobah, Tatooine oder den zweiten Todesstern geladen, folgt die Ernüchterung: Die hyperaktive Steuerung ist kaum zu bändigen, die automatische Zielfunktion erweist sich als hartnäckiger Widersacher. Gerade der Gegner, der am anderen Ende der Karte irgendwo hinter ein paar Hügeln herumeiert, wird anvisiert. Zeitgleich steckt Ihr vom Feind vor Eurer Nase eine Lasersalve nach der anderen ein. Habt Ihr Euren Opponenten lange genug beharkt, flüchtet der KI-Depp zu einer Ladestation und regeneriert sich, während von hinten mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ein weiterer auftaucht und mit seinem Traktor-Strahl nicht nur Euren Gleiter, sondern auch die Kamera, die Übersicht und die Steuerung lahmlegt.





Chaos mit dem rangelnden Rancor. Rechts: Boba kriegt sein Fett weg.

## Roadsters

Rennspiele mag ich nicht. Während Kollege Thomas seiner "Gran Turismo"-Euphorie auf der DVD freien Lauf lässt, könnte ich darob kaum gleichgültiger sein. Trotzdem ist mir klar, was ein gutes Rennspiel bieten sollte. "WipEout 2097" und "Mario Kart" mag ich noch heute, was allerdings am Schießen liegen könnte. Als ich zusammen mit Thomas das Rennspielarchiv für den Dreamcast durchwühlt habe, sorgte "Roadsters" für Gelächter. Was will man auch von einem Rennspiel erwarten, das von den Entwicklern des legendären "Superman 64" stammt? Wenn dann die Dreamcast-Portierung von Leuten gemacht wird, die mit "Blues Brothers 2000" ebenfalls reichlich schimmelige Lorbeeren auf dem Gebiet der Film-Versoftung erworben haben, wen wundert dann noch "Roadsters"?

In diesem traurigen Versuch eines Rennspiels gibt es eine nette Auswahl an spartanisch modellierten Polygonklumpen, die Thomas erschreckenderweise als Lizenzautos identifizieren konnte. Sobald Ihr Euch auf die Rennstrecke begebt, wird es jedoch enorm schwierig, das Dargebotene noch als Rennspiel wahrzunehmen. Wespenartiges Sirren durchschneidet die Luft, wenn die kantigen Brotzeitboxen auf den Kursen herumschlingern. Baum- und Buschwerk hüpft erschrocken gen Himmel, wenn Ihr einmal mehr mangels Fahrphysik in die Randbepflanzung rauscht. Zum Glücksspiel wird die Kollision mit anderen Fahrzeugen und der Streckenbegrenzung, denn mal prallt Ihr wie eine Flipperkugel ungebremst ab, ein anderes Mal steht Ihr sofort still, bis Ihr umständlich den Rückwärtsgang eingelegt habt. Sind zudem Gegner in der Nähe, verkanten die sich gerne mal bis zum Ende des Rennens und setzen sich selbst außer Gefecht. Zu wundern braucht einen die unkoordinierte Fahrerei nicht. Wer genau hinsieht, wird feststellen, dass die kantigen Piloten ihre Hände gar nicht am Steuer haben. Bei noch genauerer Betrachtung ist auch diese verbreitete Unsitte im Straßenverkehr, die selbst Spielspaßgarant Gordon Freeman und seine Schießgesellen der Ego-Zunft noch heute pflegen, gar nicht so verwunderlich: Mein Roadster hat gar kein Lenkrad! Wo das sein sollte, thront eine rechteckige schwarze Textur.

Dafür beherrscht mein Bolide als einziges Fahrzeug im Spiel die Fähigkeit, im Schnee Spuren zu hinterlassen.




Oben: keine Hand am Steuer. Darunter: kein Steuer zur Hand! Das erklärt zwar die lahme Lenkung, nicht aber die miese Optik.

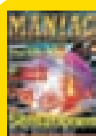
Weder Entwickler Player 1 noch Publisher Titus bekleckerten sich durch "Roadsters" mit Ruhm. In einer der nächsten Ausgaben nehmen wir "Superman 64" unter die Lupe, denn mit dieser traurigen Filmumsetzung hat sich Titus unsterblich gemacht.

Bei Player 1 musste man für die Dreamcast-Version geradestehen: Die Entwickler programmieren mittlerweile keine Konsolen- oder PC-Spiele mehr. Stattdessen entstehen in London mittlerweile Handyspiele mit solch illustren Namen wie "Frankie Dettori's Horse Racing 07" oder "Vinnie Jones Greyhound Race Night" – klingt nicht allzu verlockend!

Ignoriert solche Gurken und freut Euch über die bis heute aktive Homebrew-Szene auf dem Dreamcast! Auch wenn keine GD-ROMs mehr hergestellt werden, Segas letzte Konsole lebt noch immer im Untergrund.

**Solltet Ihr eine besonders deftige Spielspaßkatastrophe kennen, die auf keinen Fall in Vergessenheit geraten darf, dann schreibt eine E-Mail an hall-of-shame@maniac.de oder schickt eine Postkarte mit dem Stichwort "Hall of Shame" an Cybermedia Verlag GmbH, Wallbergstr. 10, 86415 Mering.**

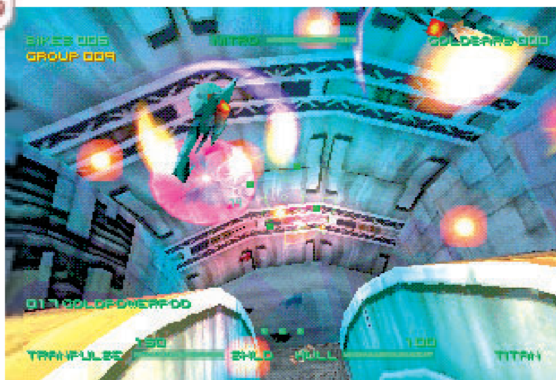
Hardware-Fotonachweis: "Spielkonsolen und Heimcomputer", ISBN: 3-00-015290-3 (www.gameplan.de)



# MAN!AC VOR 10 JAHREN
## TEST DES MONATS

### Forsaken



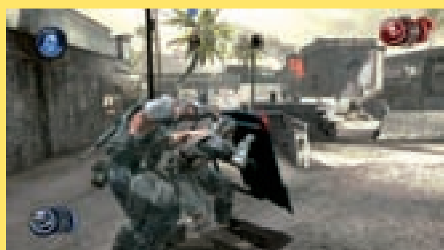



## ...und was wir heute dazu sagen

Vor einer Dekade war die Acclaim-Welt noch in Ordnung: Man konnte im Konzert der großen Third-Party-Hersteller vorne mitspielen und hatte viel Schund, aber auch hochkarätige Titel in der Mache. Dazu gehörte mit "Forsaken" ein ambitionierter SciFi-Knaller, bei dem Ihr mit einem Gleiter frei durch verwinkelte 3D-Komplexe fliegen konntet. Außerdem faszinierte seinerzeit die pompöse Optik, die mit der höchsten Grafikwertung der PSone-Zeit belohnt wurde. Allerdings steht sie auch dafür, dass Polygone schlechter altern als Pixel – inzwischen wirkt das Geschehen grobschlächtig und wenig ansehnlich. Wobei sich das ganze Spiel nicht gut gehalten hat: Zu komplex und konfus geht's in den Gängen zu, heutzutage spielt man so was nicht mehr.

# AUSBLICK

Tauscht die Ostereier gegen neues Daddelfutter: Wir erkunden bei Activision, wie sich die taktische Ballerei **Enemy Territory: Quake Wars** macht und was es Neues in Sachen **Guitar Hero** zu vermelden gibt. Wir sausen mit **MotorStorm 2** über Stock und Stein und testen, ob die **Ferrari Challenge** auch auf den großen Konsolen vorne mitfahren kann. Außerdem überprüfen wir, was Ubisofts **Haze** nach der neuesten Generalüberholung drauf hat und ob **Alone in the Dark** und **Silent Hill V** Euch wirklich das Gruseln lehren können.



**Die nächste MAN!AC-Ausgabe 06/08 erscheint am 25.04.2008**

## AUF DER MAN!AC-DVD:



### » THQ Gamer's Day 2008

Matthias verschlägt es nach San Francisco und berichtet von dort über die kommenden THQ-Highlights: Kann **Saints Row 2** ein "GTA IV"-Konkurrent werden? Was hat **Red Faction: Guerilla** drauf? Ist **Darksiders** die SciFi-Alternative zu "God of War"? Wird ein neuer **UFC**-Titel Mixed-Martial-Arts-Freunde verzücken? Das alles und mehr erfahrt Ihr nächstes Mal!

### » Ninja Gaiden Dragon Sword

Ryu Hayabusas größtes Abenteuer: der Sprung in die Handheld-Welt. Unser Import-Test klärt, ob Tecmos Ninja auch auf den DS kräftig zuhaut.

**Teaser-Videos auf www.maniac.de ab 21.04.**


## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), viSdP
**Leitender Redakteur:** Matthias Schmid (ms)
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts, Leitung DVD), André Kazmaier (ak, Volontär), Michael Herde (mh, Volontär), Jan Königsfeld (jk, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Hasan Ali Almaci (ali), Heidi Kemps (hk), Winnie Forster (wi), Thomas Nickel (tn), Boris Kretziger (bk)
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** redaktion@maniac.de
**Internet:** www.maniac.de

**ABO-SERVICE**
Hotline 089/858 53 845, E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 53

**NACHBESTELLUNGEN**
im Internet unter www.maniac.de

**Layout:** Cynthia Grieff, Andrea Danzer
**Titelmotiv:** Gran Turismo 5 Prologue © Sony, Mario Kart Wii © Nintendo
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2008

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

**Druck:** Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel





**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.


## INSERENTEN